

ACÇÃO

GAMES



UMA
OVERDOSE DE
LANÇAMENTOS
PARA AS SUAS
FÉRIAS



MASTER SYSTEM



- ★ OPERATION WOLF
- ★ GHOULS AND GHOSTS

SUPERESTRATÉGIAS DEMOLIDORAS!

- ★ DOUBLE DRAGON 3 - Nintendo
- ★ ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD - Master
- ★ GHOULS AND GHOSTS - Mega

E AINDA

- UM CASSINO NO SEU PC
- AVENTURAS PARA O MSX
- GAME BOY • CLASSIFICADOS

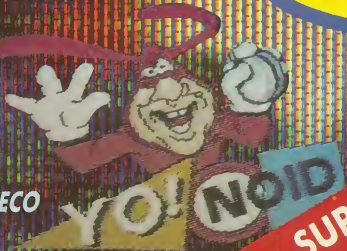
MEGA DRIVE

- ★ GHOSTBUSTERS
- ★ ESWAT



NINTENDO

- ★ YO-NOID
- ★ TICO E TECO



SUPERPROMOÇÃO
600
PRÊMIOS PARA
VOCÊ!



ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



Super Famicom



TEC TOY



A Dimensão está abrindo novas lojas pela cidade para facilitar o acesso de novos clientes. Procure hoje mesmo uma perto de você e venha conhecer o que há de melhor em videogames.

TATUAPÉ - R. Santa Virgínia, 407
CEP 03084
Tels.: 217-7461 - 296-4928

VILA MARIANA - R. Afonso Celso, 771
CEP 04119
Tels.: 573-8151 - 573-8152

CENTRO - R. Xavier de Toledo, 210
2º andar - CEP 01048
Tels.: 36-3226 - 34-8391

SANTANA - R. Alfredo Pujol, 481
CEP 02017
Tel.: 950-9510

POMPEIA - R. Raul Pompéia, 442
CEP 05025
Tel.: 864-5705

JARDINS - R. da Consolação, 2970
CEP 01416

ACLIÇÃO - Av. Aclimação
CEP 01531

CAMPINAS - Av. Andrade Neves, 1654
(Castelo) - CEP 13045
Tel.: (0192) 41-6828

LIMEIRA - R. Copilão Bernardes e
Silva, 494 - CEP 13480
Tel.: (0194) 41-0483

SANTO ANDRÉ - R. Pde. Manoel da
Nóbrega, 236 - CEP 09080
Tel.: (011) 449-2435

SANTOS - GONZAGA - Av. Ana Costa,
376 - CJ. 17 - CEP 11060
Tel.: (0132) 4-0466

SANTOS - PONTA DA PRAIA - R. Rei
Alberto, 274 - Loja 8 - CEP 11030

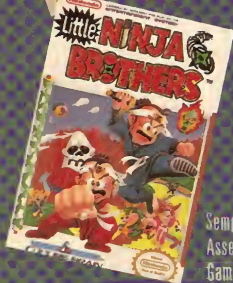
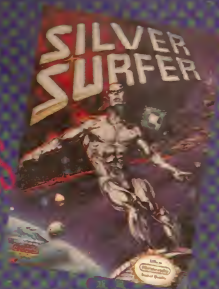
SÃO BERNARDO DO CAMPO - R.
Senador Vergueiro, 596 - CEP 09050
Tel.: (011) 414-2961

na
progames

VOCE ENCONTRA O QUE É DIFÍCIL
ACHAR NAS OUTRAS.
AQUI, INTERCÂMBIOS É SÓ MAIS
UM TÍTULO.



- + Tartarugas II
- + Gantlet II
- + Double Dragon
- + G.I. Joe
- + Simpsons
- + Robocop II
- + Missão Impossível
- + Ultra Novidades



Nintendo.

Mega Drive.

Master System.

Game Boy.

Lixo e mais.



Sempre os melhores títulos. Aluguel - Compra - Venda -
Assessoria - Franchising - Despachamos para todo Brasil.
Game Club Postal. O endereço certo para você e seus amigos.
Com as últimas novidades do mundo dos games de 3ª, 4ª e
5ª gerações, cartuchos, adaptadores, conversões e acessórios
em geral.

PROGAMES

Os lançamentos
que você vai
curtir nas suas
férias

MEGA DRIVE

- Ghostbusters (pág. 12)
- ESWAT (pág. 14)
- Last Battle (pág. 24)
- After Burner 2 (pág. 18)
- Columns (pág. 27)



MASTER SYSTEM



- Ghouls and Ghosts (pág. 16)
- Operation Wolf (pág. 23)

NINTENDO



- Yo-Noid (pág. 13)
- De Volta para o Futuro 2 e 3 (pág. 18)
- Tico e Teco (pág. 26)
- Olimpic (pág. 22)
- Double Dribble (pág. 28)

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



AÇÃO GAMES

START

As férias de julho estão aí e você tem 30 dias inteiros para curtir seu videogame. Pensando nisso, AÇÃO GAMES traz comentários e fotos dos 12 lançamentos que os distribuidores brasileiros estão colocando no mercado nesta temporada. A moçada do Mega Drive vai delirar com títulos como Ghostbusters, ESWAT e Last Battle. Para os fãs dos videogames padrão Nintendo, as maiores novidades são Yo-Noid e De Volta para o Futuro 2 e 3. E a turma do Master System, claro, não foi esquecida: tem Ghouls and Ghosts e Operation Wolf. Depois de tomar um banho de lançamentos, mergulhe em nossas superestratégias e no Top Secret — agora, com truques, códigos e senhas separados por sistemas. Você nem vai se importar com o frio e a garoa que costumam pintar nas tardes de julho: vai devorar sua AÇÃO GAMES e detonar seu console!



6 Cartas

As dúvidas, opiniões e sugestões dos leitores

8 Shots

Saiba de tudo que rola no mundo dos videogames

30 Lançamentos Internacionais

Conheça em primeira mão o que está pintando lá fora

32 Superestratégia Mega Drive

Com as arcaas ocultas de Ghouls and Ghosts

35 Top Secret Mega Drive

Super Mônaco GP, Super Hang On e After Burner 2

36 Superestratégia Nintendo

Saiba como chegar ao final de Double Dragon 3

40 Top Secret Nintendo

Truques para Super Mario, Mega Man e F1 Race

42 Superestratégia Master System

As passagens secretas de Alex Kidd in Shinobi World

47 Top Secret Master System

Com dicas para R-Type, Wonder Boy e Alex Kidd

48 PC

Faça do seu micro um autêntico cassino

51 MSX

Com novos jogos de aventura

52 Game Boy

Com games recém-lançados nos States

54 Game Over

Com os records dos leitores americanos

56 Classificados

Indicações de locadoras no Paraná, Minas e Rio

PROMOÇÃO
DO MÊS
Saiba como concorrer
a 600 prêmios

CARTAS

FLIPERAMA EM CASA

Gostaria de saber por que os fliperamas não são iguais aos cartuchos de videogame, apesar de serem fabricados pelas mesmas empresas.

AIRTON QUIRINO DOS SANTOS
Santo André — SP

Isso acontece, Airton, porque os fliperamas são máquinas mais poderosas, ou seja, com mais capacidade de processamento que a maioria dos videogames. Os programas ou softwares (games) que residem nestas máquinas também têm mais memória que os cartuchos de videogame. Com o desenvolvimento da tecnologia, porém, a tendência é que os videogames sejam cada vez mais parecidos com os jogos de fliperama. Sabe o arcade Pit Fighter, da Atari? Pois é, a produtora de games Tengen está lançando no exterior uma versão dele para o Turbograft 16, console de 16 bits da NEC. Quanto mais evoluídos os videogames, mais eles se aproximarão dos fliperamas.

Genesis e Mega Drive

Existem nos Estados Unidos cartuchos compatíveis com o nosso videogame de quarta geração Mega Drive? Qual é a marca destes cartuchos e preço médio? Existe necessidade de usar um adaptador?

ANGEL CESAR
Olaria - RJ

O Mega Drive, videogame de 16 bits da Sega, foi também lançado nos Estados Unidos — só que com o nome de Genesis. O console é idêntico ao nosso, e os cartuchos possuem uma pequena diferença

de formato que não impede que sejam colocados no console brasileiro. Sendo assim, você pode utilizar os games do Genesis à vontade no seu videogame. Quer saber o preço médio nos States? Bem, se você não se importar em comprar um cartucho usado, pagará algo entre 20 e 40 dólares. Entre os usados você poderá encontrar títulos inéditos no Brasil e que valem a pena, como Lakers x Celtics (basquete), Dick Tracy, D.J. Boy e After Burner 2. Procure lojas como a Play It Again - 186 Lane, NY, ou a BRE Software - 352 Bedford, Suite 104, Fresno - CA. Se você não vai para nenhuma dessas duas cidades, não se preocupe: games usados são uma mercadoria muito fácil de achar nos Estados Unidos. Boa sorte!

É tudo Nintendo

Os cartuchos do Bit System são compatíveis com os do Phantom? Por que vocês não falam de estratégias do Phantom?

JOSÉ ANTÔNIO MARTINS
São Paulo - SP

Os cartuchos do Bit System e do Phantom são padrão Nintendo americano, têm o mesmo número de pinos (72) sendo, portanto compatíveis. Isso quer dizer que os cartuchos do Bit podem ser usados no Phantom e vice-versa. Mas atenção: às vezes ocorre um pequeno problema de encaixe, que você terá que resolver com o famoso jeitinho, empurrando a fita para a esquerda ou um pouco para a direita, até entrar. Respondendo à sua segunda pergunta, José Antônio, pedimos que você fique atento

a alguns detalhes. É que certos games do Phantom System foram lançados pela Gradiente com nome diferente do original americano. Por exemplo: Asas de Fogo, na verdade, é o Top Gun. O game que você conhece por Knock Out é a mesma coisa que o Mike Tyson's Puch Out. Gol de Craque é o mesmo que Goal. Esta prática de alguns distribuidores brasileiros de mudar o nome dos jogos acaba confundindo o consumidor, mas já estamos pensando em uma matéria que esclareça tudo isso. E para você não dizer que a gente esquece de falar dos games do Phantom, dê uma olhadinha na seção Top Secret dos jogos Nintendo: tem uma tabela com o montão de códigos para o Goal. Estamos conversados?

PC

Na AÇÃO GAMES de março fiquei encantado com três jogos: Indiana Jones e a Última Cruzada, Indianapolis 500 e Skate or Die. Fui a uma softwarehouse e comprei os três jogos, mas quando fui usá-los notei que todos precisavam de códigos de acesso. Li que para a softwarehouse e eles disseram que não tinham os códigos. Vocês não poderiam fornecê-los? Como eu faço para comprar também o SimCity e F-16 Combat Pilot?

EDUARDO FABRÍCIO CRUZ
São Paulo - SP

É, Eduardo, parece que você caiu no velho golpe da pirataria. Os jogos que você comprou são distribuídos no Brasil com exclusividade pela Brasofo, software house paulista que assinou contratos de representação das principais produtoras de games para computador dos Estados Unidos. Os jogos da Brasofo são comercializados com manual traduzido para o português e a relação de todos os códigos pedidos pelo programa. Se a empresa que vendeu estes jogos a você não forceceu nem manual, nem passwords de acesso, tudo leva a crer que os jogos foram duplicados ou, como costuma-se dizer, pirateados. Você é um usuário de computador e deve saber, Eduardo, que pirataria é ilegal. Como consumidor, você foi ludibriado e agora só resta tentar recuperar o prejuízo.

Volte à softwarehouse onde você comprou os games, converse com eles e exija seu dinheiro de volta. Se quiser, ligue para Brasoft e peça uma orientação para o seu caso; o telefone é 251-1588.

MASTER SYSTEM & MEGA DRIVE

Se eu colocar um cartucho de Master System no console do Mega Drive, com adaptador, o som do game melhora?

ROBERTO ENDRIGO F. ARAÚJO
Mossoró — RN

Infelizmente, Roberto, os efeitos sonoros do seu game para Master System não sofrerão nenhuma alteração quando jogado através do Mega Drive. O mesmo acontece para os recursos visuais e definição de imagem. As características de um jogo estão registradas no cartucho, e o que o console faz é interpretar e executar estas instruções gravadas na memória do cartucho. Deu para entender? A Sega criou o adaptador de jogos do Master apenas para que eles pudessem ser jogados com o Mega Drive, dispensando assim a necessidade de dois consoles.

Gostaria de saber se a Tec Toy não vai inventar o adaptador de jogos do Mega Drive para o Master System. E no jogo After Burner, qual é a melhor maneira de destruir os mísseis?

FÁBIO DE OLIVEIRA MAICHE
Cubatão — SP

A Tec Toy não tem planos para desenvolver um adaptador desse tipo, Fábio, e é difícil saber até que ponto o desenvolvimento de um acessório como esse seria tecnicamente possível. Quanto ao After Burner, a partir da fase 12 os mísseis inimigos são teleguiados — ou seja, eles perseguem o seu avião onde quer que você vá. A melhor técnica para sobreviver é destruí-los assim que aparecem.

■ Usuários de microcomputador que morem em outras cidades que estejam interessados nos games da Brasoft podem comprá-los pelo correio. O endereço para os pedidos é Avenida Paulista, 151, 12. Andar, CEP 01311 — SP, Capital.

GAMES 7



TEC TOY

Nintendo



O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

LINHA DE MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE - GAME BOY
NINTENDO - PHANTOM SYSTEM
SUPER CHARGER, MINI-GAME (TECTOY)

- Acessórios
- grande variedade de jogos

Pagamento 2 x s/ acréscimo
Todos cartões de crédito (menos Sollo)

• Morumbi Shopping - Piso Térreo
Fones: (011) 531-7293/535-5261

• Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim
Fones: (011) 251-2818/289-1058

SHOTS

O super Famicom chega à terra do Tio Sam

Depois de meses de especulação, finalmente a Nintendo revelou seu plano de marketing para o lançamento de seu console de 16 bits nos Estados Unidos. Batizado de Super Famicom no Japão, ele será chamado de Super NES na terra do Tio Sam.

Bart Simpson volta a atacar

O presente de Natal dos americanos este ano será o lançamento de um cartucho com uma nova aventura do endiabrado Bart Simpson, desta vez para os consoles de 16 bits. Outra surpresa será um cartucho com Darkwing Duck, novo personagem dos estúdios Disney.



Quick Shots


•A Brasoft instalou um incrementado stand no Morumbi Shopping, em São Paulo, para a venda de seus jogos para PC. A rede Fotoptica também oferece estes jogos.

•A febre dos games é tão grande que uma loja de brinquedos do West Plaza, novo shopping da zona Oeste de São Paulo, chama-se Mario Bros.

•A rede Museu do Disco foi a pioneira na venda de discos, fitas, compact discs, video laser importados. Agora coloca à disposição dos gamemaniacos cartuchos importados para Nintendo.

Um festival para detonar os consoles

De 13 a 21 de julho, São Paulo sediará o Video Game Shopping Festival. Além da apresentação e comercialização de novos produtos, acontecerão campeonatos e distribuição de prêmios. O evento custará 250 mil dólares e ocupará uma área de 2 200 metros quadrados.



Os cartuchos preferidos do papai e da mamãe

Um grupo de pais de game-maniacos elegeu os jogos mais indicados para crianças, baseados em qualidade, gráficos, valores humanos, diversão e habilidade. Entre os escolhidos estavam: Um Garoto e Sua Bolha (o grande campeão), Mega Man 2, Tico e Teco Rescue Rangers, Lolo 2, Vila Sésamo e Super Mário 3.

Tartarugomania

Você tem um encontro com as Tartarugas Ninja no cinema. Está estreando, neste fim de junho, o segundo episódio do quarteto mascarado nas telonas. Em Ninja Turtles, o líquido radioativo que transformou os répteis em asquerosos Schredder. Com a ajuda de um cientista louco, o vilão cria dois mutantes malvados — uma tartaruga gigante e um lobisomem. O filme tem muita ação e até uma ponta do músico Vanilla Ice, executando a música "RapNinja". The Secret of The Ooze está pintando como um grande sucesso do cinema e tem tudo para superar a fantástica renda de bilheteria alcançada pelo episódio anterior: 135 milhões de dólares, só nos States.

O ranking dos melhores arcades de 1990

Os americanos elegeram:
Melhor Jogo: Tartarugas Ninja
O jogo mais inovador: Air Inferno
O melhor simulador de corrida: Four Trax
O melhor simulador aéreo: F 15 Strike Eagle
O melhor jogo de combate: Mercs
O melhor jogo de esporte: Pigskin 621 a.C.
O melhor pinball: Diner by Williams



Tetris no meio das mulheres nuas

A edição de junho da *Playboy* americana traz uma reportagem de uma página sobre o jogo Tetris, criado pelo acadêmico Alexey Pajitnov, da Moscou. Alexey se baseou num antigo jogo chamado Pentamino, famoso na Roma Antiga. Em duas semanas, todos os PCs de Moscou tinham uma cópia de Tetris e tinham mais conselhos de trabalho espalhados por todo o mundo e Alexey se tornou uma celebridade. Em 1989, foi a estrela do *Consumer Electronics Show*, em Las Vegas (EUA). Um senador americano — viciado no jogo — até brincou que aquilo era um plano soviético para hipnoti-

zar o mundo. Até janeiro de 1991, já haviam sido vendidas dez milhões de cópias de Tetris. Se fosse um LP, teria ganhado dez discos de platina. O artigo da *Playboy* calcula que Tetris já rendeu 50 milhões de dólares, distribuídos entre vendedores, agentes, companhias eletrônicas e o governo soviético.

O único que não ficou rico com o jogo foi Alexey. É que Tetris foi inventado no período pré-Perestroika e não havia direito autoral na União Soviética. Com o dinheiro, no entanto, o governo comprou novos computadores para a Academia de Ciências de Alexey. — um deles para



Mundo do fliperama apresenta novidades

No início de maio, o Vancance Hotel, em Águas de Lindóia, a 168 km de São Paulo, sediou a 1ª Exposição Nacional de Fabricantes e Distribuidores de Videogame, a Expogame. As 23 empresas mostraram as novidades importadas para fliperamas. Segundo os cálculos dos organizadores, existem quatro mil casas de diversão eletrônica no Brasil, com 250 mil máquinas em funcionamento. A grande atração foi a caçada ao bandido Mad Dog McCree no Velho Oeste. No lugar de bonequinhos, os personagens da tela são atores. Já o *Galax Force* simula uma perseguição a naves espaciais. A cabine faz movimentos de até 360 graus.

Feira de Games

Os paulistanos têm um bom programa para as férias: visitar a Video Game Shopping Festival, uma feira de videogames que acontecerá de 13 a 21 de julho no pavilhão de exposições da Promocenter (Rua Luís Coelho, 23 — pátio do Colégio São Luís). Os visitantes poderão experimentar os últimos lançamentos nacionais, participar de campeonatos e comprar cartuchos com descontos. Ingressos à venda no local.

DYNAVISION 3

Até aonde seu coração agüenta.

Assuma o comando e viva uma emoção sem limites.
Chegou DYNAVISION 3, a nova era dos vídeo-games.

Uma máquina de quebrar recordes.

Alta performance, mais precisão, maior quantidade
de cartuchos, vários recursos que vão transformar
os jogos numa viagem real.

Entre em um DYNAVISION 3
e veja até aonde seu coração agüenta.

Em julho, nas lojas.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

Maiores informações, escreva para caixa postal n° 54 111 - São Paulo - SP

GHOSTBUSTERS

A versão de Ghostbusters para o Mega Drive consegue ser tão divertida quanto o filme. Você pode escolher qualquer um dos personagens para jogar: Raymond, que anda devagar e dá pulos altos; Egon, mais apressado mas que pula baixo; e Peter, que anda e pula normalmente. Para afugentar ou prender os inúmeros fantasmas que assombram as casas de seus clientes, a equipe dos Caça-Fantasmas tem à sua disposição um amplo repertório de itens que vão de óculos infravermelho (para enxergar no escuro), explosivos especiais, canhões de plasma ou bolhas, roupas especiais e até apetitosos patos a Pequim — um lanchinho para refazer as energias. Você enfrentará as criaturas mais esdrúxulas e terá de descobrir qual a arma mais adequada em cada caso. Se tiver sucesso, os jornais do dia seguinte estamparão a mais nova façanha da equipe Caça-Fantasmas na primeira página.



1. Para escapar dos fantasmas, às vezes é preciso esconder-se

2. Caça-Fantasmas: livrando a cidade das assombrações



4. As criaturas que você encontrará são as mais estranhas



3. Nas lojas de itens e armas, uma parada para equipar-se melhor



Título: Ghostbusters
Padrão: Mega Drive
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

5. Se tiver sucesso, a foto de seu personagem aparecerá nas manchetes





Símbolo da cadeia americana de restaurantes Domino's Pizza, Noid é um maluco fantasiado de coelho — ou talvez um coelho maluco — que dá seus pulinhos por aí e enfrenta os sujeitos mais mal-encarados da cidade. Sua arma, imaginem, é um ioiô com força para botar qualquer engraçadinho a no-caute. Nas diversas fases do jogo, que podem ser visualizadas através de um mapa, Noid anda de skate, anda pelo teto de prédios, voa em um helicóptero e apronta mil e uma estripulias. Entre uma e outra fase, o coelho faz uma pausa para o lanche e aproveita para dar umas

Título: Yo-Noid
Padrão: Nintendo americano
Produzido por: Capcom
Lançamento: Powertron



GRÁFICO

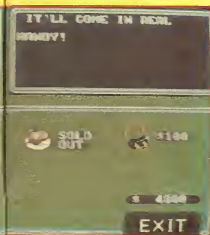


SOM

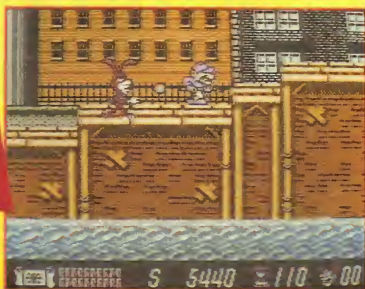


DESAFIO

alfinetadas em seu sócia e rival Mr. Green, participando de um curioso concurso de pizzas. Ganha quem conseguir comer mais — as Tartarugas Ninja morreriam de inveja.



1. Noid acerta os bandidos com seu ioiô



SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS

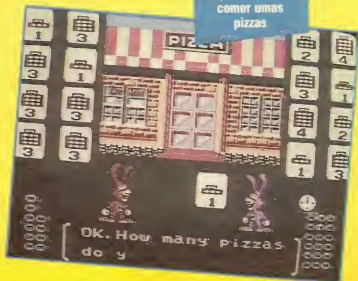


2. No mapa, o roteiro das fases

3. Fase gelada: escoregões



4. Entre um e outro estágio, pausa para comer umas pizzas

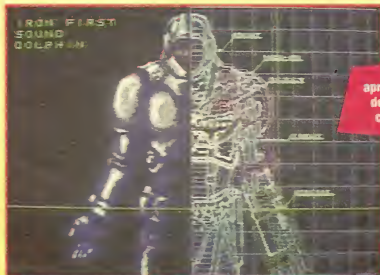


ESWA



Se houvesse um prêmio Oscar para videogames, Eswat certamente ganharia na categoria de melhor abertura: a apresentação deste game é chocante. Na primeira e segunda missões, você comanda um tira comum que enfrenta os integrantes do grupo terrorista Eye com sua coragem e um revólver. Passando por este teste de fogo, o tira é admitido na corporação de policiais hi-tech Eswat e ganha uma sofisticada armadura. Ai ninguém mais segura. Seu policial terá à disposição cinco tipos de armas, sendo a do fogo a mais poderosa: transforma os inimigos em churrasquinho. Já conhecido pelos brasileiros na versão para o Master System, Eswat é um game bonito, sofisticado e que tem tudo para agradar.

AT



1. A apresentação de Eswat é chocante



2. No começo, ele é apenas um tira normal



3. Depois do teste de fogo, o policial ganha sua armadura

Título: Eswat
Padrão: Mega Drive
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy



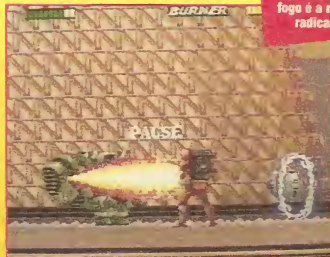
GRAFICO



SOM



DESAFIO



4. A arma do fogo é a mais radical



SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS

GHOULS and GHOSTS

A versão de Ghouls and Ghosts para o Master System é bastante semelhante à do Mega Drive, trazendo basicamente o mesmo enredo e sequência de fases. Na Idade Média, o Rei Arthur da Távola Redonda tem como missão, para variar, realizar um resgate e eliminar um vilão. Sem o cavalo, Arthur sai em disparada pelos campos de seu reino para libertar a princesa e mandar seu raptor, o demônio Loki, de volta para o inferno. No caminho, o herói encontra arcas em cujo interior existem surpresas boas e também ruins.

Título: Ghouls and Ghosts
Padrão: Master System
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy



GAME LAND

A TERRA DOS VIDEO GAMES
OFERECE A VOCÊ

- Locação de cartuchos, Consoles e Acessórios
- Venda de Equipamentos e Cartuchos com distribuição para todo o Brasil
- Assistência Técnica Especializada

GAME LAND É A PRIMEIRA LOCADORA
DA REGIÃO ESPECIALIZADA SÓ EM GAMES.

Nintendo

GAME
GEAR

PC
Engine

OFFICIAL
GAME BOY
VIDEO LINK
GAME PARK

SEGA
GENESIS

AMIGA

Master System

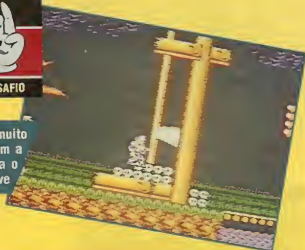
Super Famicom

MEGA DRIVE

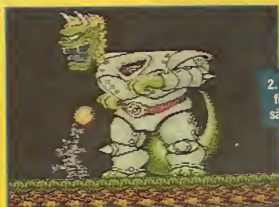
Assessoria para futuros locadores de games e para locadoras de vídeo interessadas em Games.
Vendas por reembolso postal. Solicite nosso catálogo.

AV. POMPEIA 510 - PERDIZES - S. P.
CEP: 05022 - FONE: 864.8760

1. O jogo é muito parecido com a versão para o Mega Drive



2. Os chefes no final das fases são assustadores



3. O reino de Arthur está tomado por caveiras, monstros e esqueletos



NEM TODO VIDEOGAME É LEGAL.

Tendo em vista terem sido encontrados no mercado brasileiro cartuchos para videogames com a marca SEGA, que estão sendo comercializados em concorrência com os que distribuimos no Brasil, vimos alertá-los, para fins de direito, o quanto segue:

1 - Nossa empresa mantém contrato com KABUSHIKI KAISHA SEGA ENTERPRISES para fabricação e distribuição exclusiva no Brasil, para videogame e cartuchos da marca SEGA.

2 - A marca SEGA se acha regularmente registrada no Brasil, perante o INPI na forma da Lei 5772/71, Código da Propriedade Industrial, na classe 9, que inclui Fitas Gravadas e Cartuchos, e na classe 28, que inclui Jogos e Brinquedos, respectivamente sob n.º 814702864 e 006423019. A TEC TOY Indústria e Comércio Ltda e sua coligada TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA. possuem licença exclusiva dessa marca no Brasil.

3 - Além disso, os Cartuchos para Videogames em questão constituem programas de computador protegidos pela Lei de Software n.º 7646/87 e pela Lei de Direitos Autorais n.º 5988/73, a qual protege, também, os títulos de obras intelectuais, de forma que o nome SEGA e os Títulos de cada Cartucho também se acham protegidos pela mesma lei.

4 - Nessas condições, só são legítimos os Cartuchos SEGA colocados no mercado brasileiro por intermédio de nossa empresa, e ilegítimos todos os demais, seja por contrafação, seja por violarem os direitos exclusivos que nos competem, sujeitos tais cartuchos ilegítimos à busca e apreensão e os responsáveis pela infração sujeitos a medidas criminais e indenizatórias.

SEGA

TEC TOY

LANÇAMENTOS NACIONAIS



1. O visual e a música deste game poderiam ser melhores.

À primeira vista e à primeira ouvida, a qualidade gráfica e sonora deste game pode decepcionar. Mas à primeira jogada, De Volta Para o Futuro 2 e 3 mostra-se complexo, cheio de portas, passagens e salas para descobrir — e é aí que ele se torna atraente. A adaptação do enredo original do filme também é interessante, misturando situações dos capítulos 2 e 3. Assim, quem assistiu aos filmes entenderá melhor o game, que começa no presente, sendo Biff o poderoso dono da cidade. Comandando Marty McFly, você terá de realizar uma viagem pelo tempo para recuperar o Almanaque de Esportes e fazer a história retornar ao seu curso normal.

Título: Back to the Future 2 e 3
Padrão: Nintendo americano
Produzido por: Beam Software
Lançamento: Powertron



GRÁFICO



SOM



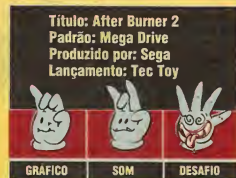
DESAFIO



2. Em compensação, Back to the Future 2 e 3 é um jogo complexo.

ER BURNER 2

After Burner 2 pode não frustrar pelo que é mas pelo que deixa de ser. Quem conhece a versão para o Master System poderia esperar um game com gráficos à altura de um videogame de 16 bits, mas na verdade os cenários têm só aquelas mixurucas arvorezinhas de sempre — a única exceção é o estágio de bônus, em que você terá de desviar por entre torres para atingir alvos no chão. Mas After Burner é sempre After Burner, um jogo para feras e que exige reflexos rápidos. E se os gráficos não correspondem à

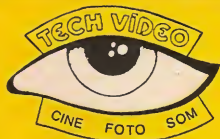


expectativa, o som é radical: uma trilha sonora de rock que lembra muito a de Top Gun. Você vai se sentir o próprio Tom Cruise.

1. A Sega poderia ter caprichado no visual deste game...

2. ...que tem as mesmas arvorezinhas da versão para o Master System.

3. O grau de ação e as músicas, porém, são muito bons.



**O PARAÍSO
DOS VIDEO GAMES
NO SHOPPING**

**CHEGARAM!!!
CARTUCHOS ORIGINAIS
COM SELO NINTENDO**

ASTYANAX
MANIAC MANSION
BASES LOADED II
WAR ON WHEELS
PINBALL QUEST
THE LAST NINJA
METAL MECH.
TOTALLY RAD
WHOMP EM

CONSULTE-NOS
NOVOS TÍTULOS

CARTUCHOS P/ GAME BOY

BASES LOADED
MARU'S MISSION
IN YOUR FACE

**CARTUCHOS SUPER CHARGER
COMPATÍVEL C/ NINTENDO**

TARTARUGAS NINJA II
MEGA MAN III
TICO E TECO
GREMLINS II

LANÇAMENTO

**CONSOLES, CARTUCHOS
E ACESSÓRIOS PARA :**

MEGA DRIVE
MASTER SYSTEM
PHANTOM SYSTEM
SUPER CHARGER
DYNAVISION II
BYT SYSTEM
SPICA-LANÇAMENTO

**LANÇAMENTOS
DE CARTUCHOS PARA
MEGA DRIVE E
MASTER SYSTEM**

DESPACHAMOS P/ TODO O BRASIL POR VIA SEDEX

VENDAS NO ATACADO E VAREJO

TECH VÍDEO
SHOPPING CENTER IBIRAPUERA
PISO JURUPIS - LOJA 15-B

**TEL.:
(011) 543-7403**

Chegg Master S



E ELE JÁ VEM COM O AL

Com o novo Master System® II você pode jogar
Alex Kidd in Miracle



Óculos 3-D e pistolas são compatíveis com o Master System II.
Óculos 3-D e pistolas são vendidos separadamente.

gou o ystem[®] II.*



* Acompanha 1 joystick.

EX KIDD NA MEMÓRIA.

todos os cartuchos do Master System. E o jogo
World já vem na memória!

SEGA[®]

TEC TOY

OLIMPIC

O que mais chama a atenção neste game é o grau de realismo, a qualidade da definição gráfica e sonora — as vozes sintetizadas são perfeitas. Inclui 15 modalidades de esportes olímpicos que você poderá praticar de três formas: em treinos, competições contra o computador ou contra um adversário (o segundo jogador). Algumas modalidades esportivas são bastante interessantes, como esgrima — em que ganha quem espetar o oponente cinco vezes. Nataçao em estilo livre, saltos ornamentais e canoagem são os esportes aquáticos. Em atletismo temos salto com vara, corrida com obstáculos, arremesso de martelo e salto triplo. O game inclui ainda tiro ao prato, competições de tae-kwon-do, ginástica sobre barra horizontal, queda de braço, arco-e-flecha e asa delta.

Título: Olympic
Padrão: Nintendo americano
Produzido por: Konami
Lançamento: Dismac



GRÁFICO



SOM



DESAFIO

1. Na modalidade lutas, Olympic tem competições de tae-kwon-do...



3. Na modalidade tiro, você vai treinar sua pontaria com a espingarda...



4. ...ou com o arco-e-flecha: repare como o cenário é bem-feito.



5. Atenção: uma das opções é o arremesso do martelo...



6. ...e ainda você vai ver bastante do salto triplo.

OPERATION WOLF

Se você acha que os games para jogar com pistola são todos bobinhos, vai mudar um pouco de idéia quando experimentar Operation Wolf. Ele simula seis missões de guerra, como a destruição do centro de comunicações inimigo, batalhas na floresta ou num campo de prisioneiros. Você vai ter de ser muito bom no gatilho para eliminar soldados, tanques, helicópteros e barcos que atiram em sua direção, pois sua única defesa é atirar primeiro. Mas seja econômico, pois sua munição é limitada.



2... e de
espera: quem
esperar o outro
cinco vezes,
ganha.

1. Operation
Wolf é um jogo
que simula as
missões de uma
guerra...

3. Seu alvo são
soldados,
tanques,
helicópteros ou
barcos.

2... que
podem ser
visualizadas
neste mapa.

LANÇAMENTOS NACIONAIS

LAST BATTLE

Título: Last Battle
Padrão: Mega Drive
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy



GRAFICO



SOM

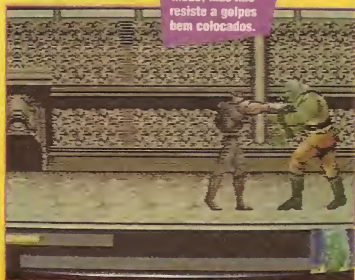


DESAFIO

Está aí um jogo que vai agradar quem curte games de pancadaria. A história de Last Battle, tão comprida que parece uma novela, é sobre um lutador de jet-kwon-do (?) — espécie de full-contact — chamado Aarzak. Para libertar a Terra do mal, ele tem de enfrentar três chefões. O último e mais poderoso é Grakk: ele tem um ponto fraco, mas que só será descoberto com a abertura de uma carta lá pelo final do jogo. Aarzak é um lutador capaz de vários golpes, como joelhadas, voadoras, pontapés, rasteiras e socos poderosos. Em determinado momento de sua missão ele fica muito louco, rasga a camisa e sai dando três vezes mais pancadas na bandidagem. Prepare-se para fazer calos nos dedos.



1. Com a força do jet-kwon-do, Aarzak joga seus inimigos longe.



2. O grandalhão até que mete medo, mas não resiste a golpes bem colocados.



3. Em dado momento, Aarzak rasga a camisa e aí ninguém segura.

POWER

TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

- Powertron I - Compatível com sistema Atari.
- Powertron II - Compatível com sistema Sega.
- Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP



ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.



ST 5000 Joystick original para sistema Atari.



ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

POWERTRON

VISITE NOSSO STAND NO VIDEOGAME SHOPPING FESTIVAL

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS

Os endiabrados esquilinhos de Walt Disney ganharam um game que é a cara deles. A música e a movimentação do jogo são bastante rápidos, e você precisa ter muito pique para acompanhá-los. Jogando sozinho, você pode optar por Tico ou Teco. Já em dupla os dois participantes ajudam-se para realizar a missão de cada uma das fases, que podem ser visualizadas num mapa. Jogando em dois, então, o game fica alucinante e é muito comum Tico e Teco trombarem um com o outro. Como em Super Mário 2, os roedores defendem-se recolhendo objetos e atirando-os contra os inoportunos habitantes das fases por que passam.



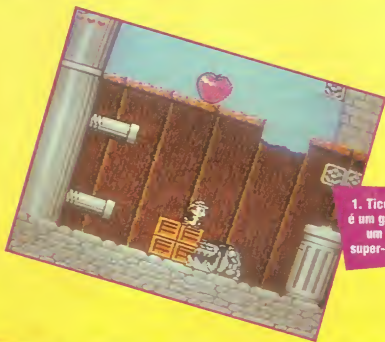
Título: Chip and Dale —
Rescue Rangers (Tico e Teco)
Padrão: Mintendo japonês
Produzido por: Capcom
Lançamento: Super Charger



GRÁFICO

SOM

DESAFIO



1. Tico e Teco é um game com um pique super-rápido...



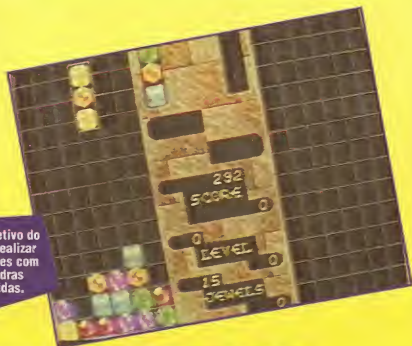
2. ...ainda mais quando os dois personagens estão na tela.



3. No final das fases, chefes muito doidos para enfrentar.

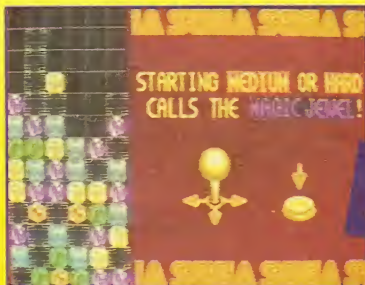


Columns é o Tetris do Mega Drive. Só que em vez de encaixar peças geométricas, o objetivo é realizar formações com pedras preciosas coloridas — linhas, colunas, diagonais etc... A Sega resolveu dar um ar de Roma Antiga para o jogo e usou músicas, cenários e letreiros que lembram os tempos dos Césares. Seu modo de demonstração é tão completo que quase dispensa a consulta ao manual. Como todo derivado de Tetris, Columns é um jogo contagiante e que pode ser bitolado sem jamais perder a graça.



1. O objetivo do jogo é realizar formações com as pedras coloridas.

Título: Columns
Padrão: Mega Drive
Produzido por: Sega
Lançamento: Tec Toy



2. O modo de demonstração de Columns é tão completo que dispensa o manual.

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS

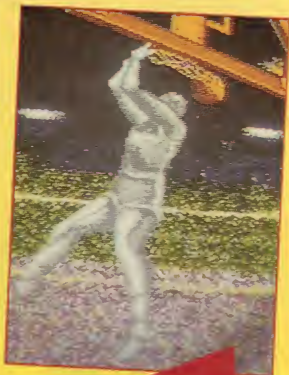


Talvez não seja o melhor jogo de basquete que você já viu, mas não chega a desapontar. Você pode jogar sozinho (contra o computador) ou contra um adversário. As partidas duram 5, 10, 20 ou até 30 minutos — a escolha é sua. Os times são famosos: New York, Chicago, Los

Angeles, Boston. O game tem efeitos visuais interessantes, como o zoom nos lances de bola enterrada na cesta. A pontuação segue as regras do basquete internacional, dando um ponto para lances de bola parada (faltas), dois para cestas normais e três para cestas de fora da área.



1. Você pode escolher times famosos, como o New York.



3. Enterradas, es pontos altos do jogo.

2. No jogo são seguidas as normas do basquete internacional.



Título: Double Dribble
Padrão: Nintendo americano
Produzido por: Konami
Lançamento: Dismac



*A Nº 1 NA DISTRIBUIÇÃO DE VÍDEO
PARTE AGORA PARA SER TAMBÉM A
MAIOR DISTRIBUIDORA DE GAMES.*

**VIDEO
LESTE**

 **DYNACOM**

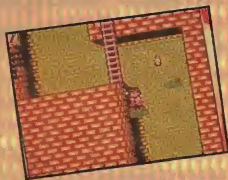
 **gradiente**



MATRIZ - RUA 24 DE MAIO, 77 - 14.º ANDAR - PABX: (011) 222-0106 - CEP 01041 - FAX: (011) 223-3833 - TELEX: 25395
FILLAIS - MARINGÁ - AV. PARIGOT DE SOUZA, 198 - CONJ. 02 - TEL.: (0442) 24-8206
- BH - AV. DO CONTORNO, 8000 - CONJ. 1302/03/04 - BAIRRO GUTIERRES - TEL.: (031) 291-4763
- VARGINHA - AV. CORONEL JOSÉ ALVES, 361 - CONJ. 301 - VILA PINTO - TEL. (035) 221-1641
- CRICIUMA - RUA JOÃO PESSOA, 45 - SALA 207 - TEL. (0484) 33-7142
- São Vicente - Rua Frei Gaspar, 739 - Conj. 101 Fone: (0132) 68-1443 - CEP 11310

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

*O que está pintando para
Nintendo e Mega Drive nos Estados Unidos*

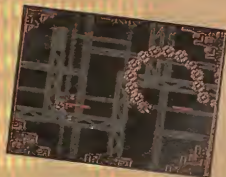


WHOMP'EM (Nintendo)

Este game é literalmente um programa de índio — narra as aventuras do pequeno pele vermelha Águia Rasante em busca de totens mágicos. Nos oito mundos cheios de mistério que atravessa, o indiozinho encontra obstáculos variados como plataformas que pairam sobre abismos, pássaros de fogo, cobras voadoras e outros bichos estranhos. O game até lembra as aventuras de Super Mário, num grau menor de sofisticação. Caras-pálidas que gostam de intensos desafios talvez achem Whomp'em um tanto sonoletto, mas para os menos radicais é uma boa diversão.

SCAT (Nintendo)

Quem curtiu Gradius também vai gostar de SCAT, a sigla de Special Cybernetic Attack Team. Explorando cenários futuristas e de excelente visual, os cyborgs voadores Arnold e Sigourney movimentam-se com grande rapidez e agilidade a bordo de seus foguetes retropropulsores. Unidades satélite de tiro oferecem cobertura às aventuras da dupla, que se passam em cinco estágios. Se games espaciais fazem seu gênero, prepare-se para esfolar os dedos nesta jornada alucinante.





BATTLETOADS (Nintendo)

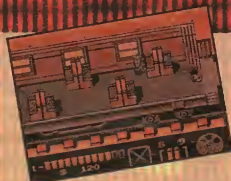
Depois de um certo e famoso quarteto de tartarugas, é a vez de um trio de sapos fazer sucesso nos videogames padrão Nintendo. Battletoads é um dos mais badalados games da temporada nos Estados Unidos, exibindo gráficos absolutamente radicais, muita ação e diversão. O enredo é meio manjado: uma rainha esquisitíssima (Dark Queen) rapta uma indefesa princesinha (Angelica) e ainda leva, de quebra, um dos integrantes do trio saltitante (Pimple). Os dois companheiros restantes, Zitz e Rash, vão à luta para resgatá-los. E aí começa a aventura em 12 estágios ambientados em cavernas geladas, túneis de fogo e outros lugares arrepiantes. São 18 diferentes inimigos para enfrentar, mas quando as energias estão no fim, Zitz e Rash podem recarregar engolindo apetitosas (blargh) moscas, é claro.



GRÁFICO

SOM

DESAFIO



THE LONE RANGER (Nintendo)

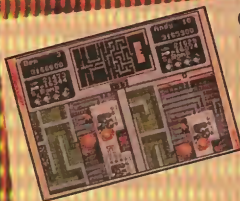
Que tal uma aventura no Velho Oeste americano, montado num cavalo branco e com um belo revólver prateado na cintura? The Lone Ranger é isso: um game para quem adora banguê-banguê. Nosso guardião solitário viaja pelo deserto, visitando cidade por cidade, em busca de Butch Cavendish, um foragido da lei que simplesmente raptou o presidente dos Estados Unidos. Além do inseparável cavalo, Lone Ranger conta com a ajuda do fiel índio Tonto, legítimo pele vermelha do oeste. Pronto para um duelo?



GRÁFICO

SOM

DESAFIO



CRACK DOWN (Genesis/Mega Drive)

O visual já diz tudo: este é um jogo de estratégia, tipo labirinto ou quebra-cabeça, que talvez agrade mais aos jogadores cerebrais. Dois agentes secretos altamente graduados, Andy e Ben, infiltram-se na cidade futurista de Atlantis com o objetivo de implantar bombas para fazê-la voar pelos ares. Atlantis é uma cidade industrial dominada pelo mafiático Mr. K e fortemente policiada por seres criados por ele próprio. Bom para duplas, o game também pode ser jogado individualmente.



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

Dicas para localizar áreas escondidas, selecionar lates e enfrentar os maiores inimigos

reino de Arthur está em trevas. Tudo isso porque Loki, um gigantesco demônio, instalou-se no reino e aprisionou suas almas — entre elas, a da própria princesa. Portando apenas sua armadura e espada, Arthur tem uma longa caminhada até o castelo de Loki. Seu único trunfo são as arcas que encontra pelo trajeto — algumas fáceis, outras às vezes difíceis de achar. **Rodrigo Rocco de Oliveira** descobriu várias destas arcas e alguns truques para eliminar os inimigos mais difíceis. É o que você vai ver nesta superestratégia.



3



4

1 Logo na primeira fase tem uma arca pela qual muita gente passa batido. Pule sobre a moita e ela aparece.

2 Saltando bem no meio das duas árvores aparecerá outra arca.

3 Ainda na primeira fase, quando estiver subindo os morros, salte junto à ponta do barranco para fazer surgir mais uma arca.

4 A tendência natural dos jogadores é subir a escada e virar à direita. Mas, se em vez disso você andar em direção à ponta do barranco, outra arca aparecerá.



1



2



5



6



7



8



9

5 Fim da primeira fase: hora de enfrentar o dragão. Se você conseguiu chegar aqui com a armadura dourada — e não faltaram arcos para isso —, use o poder mágico para enfraquecê-lo. Depois é só terminar o serviço com tiros.

6 Segunda fase: tente livrar-se das cabeças que rolam pelo morro sem virar-se para trás. Toda vez que você fizer isso, as cabeças tentarão cercá-lo.

7 Estas pontes não são muito confiáveis e um passo em falso pode fazer você cair. Memorize os locais onde estão os buracos.

8 Ao passar por este ponto, pule sobre o primeiro bloco de pedra e saia dele assim que começar a afundar.

9 Procedendo desta maneira, você fará surgir outra arca.

10 Pulando sobre este bloco, também surgirá mais uma arca.

11 Aqui você será atacado por morcegos. Proteja-se com a arma da água de fogo.

12 Chega o final da segunda fase, e o vilão agora é esse leão de fogo. Ele pulará de um lado para outro e fará vãos rantes sobre sua cabeça. Sempre que ele estiver no ar, atire.

13 Para descobrir esta arca, você terá de ser ágil. Enquanto a língua estiver esticada, pule bem na pontinha e seu tesouro aparecerá.



10



11



12



13





14



19



20



15



16



17



18

14 Um pouco abaixo há outra arca oculta. É preciso que você fique de pé para que ela apareça.

15 O desafio final da terceira fase são estas nebulosas. A arma que dá o melhor resultado é a da água de fogo.

16 Mais um bônus oculto surgirá se você pular sobre este montinho de ossos no começo da quarta fase.

17 Aqui, em vez de descer direto pela rampa, dirija-se para a ponta e salte. Cuidado para não bater contra os cristais acima. Outra arca aparecerá.

18 Chegando ao castelo de Loki, você encontrará este guardião. Agachado, use a arma da água de fogo contra as serpentes. Seus tiros também são capazes de rebater as estrelinhas que as serpentes lançam.

19 Pule bem aqui, juntinho à escada, e — adivinhe — surgirá outra arca.

20 Para ter mais chances contra esta terrível cabeça, fique exatamente neste ponto e as bolas de fogo que ela manda não o atingirão. Assim, será mais fácil tentar acertá-la. Faça o mesmo com a cabeça do outro lado.

21 Passando pelas cabeças, você encontrará dois monstros cospe-fogo. Enfrente primeiro o da esquerda e depois o da direita, observando a distância correta para não ser atingido pelas labaredas.

22 Mais nebulosas. Ficando neste lugar, elas girarão à sua volta e serão um alvo mais fácil para os seus tiros.

23 Realmente, derrotar esta mosca não é fácil. De repente, ela se transforma num montão de mosquinhas que o perseguem e depois juntam-se para formar novamente uma só mosca. Seus tiros só farão efeito quando ela estiver grande. Já quando ela se transforma em mosquinhas, você pode enganar-las deixando-as vir em sua direção e desviando-se no último momento.



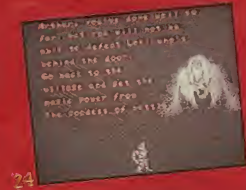
21



22



23



24



24 Se você passou por este festival de moscas, o ancião do reino surgirá e mandará você voltar para o começo da jornada — é preciso pegar um poder mágico num dos baús da primeira fase.

25 É bem aqui o local da arca onde você encontrará o poder mágico. Com ele, Arthur obtém uma força a mais para derrotar seus inimigos. Se você tiver disposição, terá de refazer todo o caminho até o castelo para finalmente encontrar Loki.

26 Mas se quiser pegar um atalho e ir direto ao tronco do diabo, use este truque para selecionar fases:

Aperte o Reset para voltar à tela de apresentação. Apertando o botão A, novamente o botão direcional nos sentidos para cima, para baixo, esquerda e direita. Com isso, você escutará um som de harpa. Então, com o botão direcional apertado na diagonal para baixo-direita, aperte o Start. Se conseguir colocar o botão direcional na posição correta, irá direto ao encontro de Loki. Se não conseguir, poderá calar em outra fase.

27 Você tem duas formas para enfrentar o diabo. Uma é ficar abaixo dele, bem no meio da tela, e atirar em direção à sua cabeça.

28 O outro é pular num dos joelhos do monstro. Quando ele levantar a perna, você estará bem próximo à cabeça. Atire!

29 Se tiver sucesso, essa é a cena que verá: Loki totalmente detonado.

30 A princesa é libertada e o reino volta a viver em paz. Será mesmo o fim desta história? Vamos esperar para ver.

MEGA DRIVE
TOP SECRET

SUPER HANG ON

Tente estes códigos para seleção de corredor, currículo e bolsa.

José Alvarez, O wins, O loses, \$ 34 00 - 69F1A122F5101
DFJNCG9D6DJEHW

Hans Braun, O wins, O loses, \$ 35 300 -
5942E233325232 / BCKMCG (D6DMU KA

Felicia Peres, 1 win, 0 losses, \$ 30 500 -
Marie Lefoure, 0 wins, 0 losses, \$ 135 300

5723B345135242 / BCKMCG9D7DDQNL

SUPER MÔNACO GP

Com esta password você irá para a última etapa integrando a equipe Millions

7A89 - EGR1 - 0800 - 0210 - 21FO - 3CD5 - 24B6

Leandro da Silva Nunes Vieira

STRIDER

ESTRATÉGIAS

NINTENDO

DOUBLE DRAGON

双截龍 III

The Sacred Stones™

Um dos campeões em vendas para o sistema Nintendo, Double Dragon é um hit de pancadaria que surgiu pela primeira vez em fliperama, no ano de 1977. Jogar este game é coisa para feras que tenham reflexos rápidos e muita agilidade com o joystick. Nessa terceira e mais recente versão de Double Dragon, os manos Jimmy e Billy Lee seguem as instruções do mestre Hiruko e atravessam cinco países para resgatar a eterna namorada Marion, sequestrada por um bandido misterioso — quem será? Ao longo da turnê, eles colecionam pedras preciosas que servirão para abrir a misteriosa sala de uma pirâmide no Egito, onde a jornada se encerra. O piloto *Gilson Lopes da Silva* mostra uma das formas de enfrentar esta aventura, jogando sozinho com Billy.



1. Na primeira missão, Billy esquenta os músculos numa luta na academia de karatê. Esta tela é boa também para você esquentar seus dedos e praticar os movimentos do lutador.



2. Na marquise do prédio, uma maneira fácil de liquidar os inimigos é dar o golpe da cambalota e jogá-los para baixo. O chefe ao final da primeira missão pode ser mais facilmente derrotado com os nunchuks. Votado como o melhor jogo de ação de todos os tempos, por isso é bom ter pontaria certa.



7

4. A segunda missão acontece na China. Surgem uns invocados loucos de calça verde que são um perigo: a voadora em espiral é a melhor maneira de enfrentá-los.

5. da cabana, você encontra outros inimigos. Não fique muito distante da mulher, pois quando isso acontece ela atrai fascas. Após a operação-limpa, aparecerá um chefe gordo para desafiá-lo. Procure prensá-lo contra a parede e massacrá-lo com voadoras.

6. Se for bem-sucedido na missão da China, você receberá a primeira pedra. Chin, o gordo da tela anterior, virará seu aliado.

7. A terceira missão acontece no Japão. Seu primeiro desafio será terra do sol nascente será neste cenário, repleto de ninjas assassinos. Atenção para os shurikins que eles para os shurikins e use sua voadora em espiral para detoná-los.

8. Ooops! Cuidado com os bambus que, sem mais nem menos, brotam do chão. Escape deles andando em cambalhotas.

9. O guerreiro ninja de-meio a ser sempre o primeiro a ser enfrentado, pois oferece mais perigo que os outros.



10. Na hora de encarar do Japão — para variar, um ninja — trocar Billy por Chin é uma boa opção. O chinês tem umas garra de aço estilo Freddy Krueger que são fatais!

11. Vencido, o ninja Yagyu torna-se outro aliado de Billy. Complotam-se as três pedras sagradas de que o herói precisa para concluir sua missão. Juntando as características dos três personagens, você pode montar com uma série de movimentos diferentes e um arsenal de armas — nunchuks, garra de aço e shurikins — para inimigo nenhum botar defeito.

12. A próxima missão é nas ruínas da Itália. O maior desafio desta fase é o truculento chefe italiano. Tente abate-lo com os nunchuks de Billy...





13



18



14



19



15



20



16



17

13. ...as poderosas joelhas de Yagya...

14. ...e apela também para os mergulhos de Chin. O carcamano é durão, e será necessário usar todos os recursos disponíveis.

15. Se você conseguiu safar-se dos mistérios bem-vindo aos templos do Egito. Billy é o personagem com maiores chances de saltar sobre a estátua. Multissimo bem feita, esta tela até parece tridimensional.

16. Billy está perto de realizar seu objetivo e explorar o interior da pirâmide, cheia de segredos e perigos. Ao alcançar esta plataforma, pule rápido — caso contrário, será esmagado no teto.

17. A essa altura, talvez seja necessário reaver as personagens para pampar as forças dos que estão com menos energia. Nesta sala, onde Yagyu detém os três pedras sagradas sobre os pilares. Uma porta se abre, revelando uma nova sala.

18. Quem diria! Hiroko estava mantendo o tempo todo. Ambicioso, ele só queria penetrar na tumba do faraó e, quem sabe, roubar os tesouros que lá encontrasse. Mas a maldição da pirâmide não perdona: ao entrar por esta porta, Hiroko morre fulminado.

19. Resta a Billy. Ele parte para a última sala da pirâmide, onde encontra três sarcófagos. De cada um deles sai uma múmia, que pode ser enfrentada.

20. Depois destas três múmias, o que mais poderia vir? Cleopatra não está a fim de brincadeira e usa seus poderes mágicos para derrotá-lo.

21. Ela faz surgir um monstro maldito, que pode matá-lo com suas bicadas...

22. ... ou transformá-lo em uma terrível serpente que surge do chão.

23. Para enfraquecê-la, tente as armas de seus lotadores, usando as de Billy por último. Derrotamos o desafio de derrotar Cleopatra para você.





BILLY, UMA MÁQUINA MORTÍFERA

Estes são os vários movimentos especiais que o personagem é capaz de realizar

- a. Voadora em espiral, o mais eficiente. Pressionar A e B juntos, e em seguida o B
- b. Voadora simples: aperte o botão direcional para o lado desejado, em seguida A e B juntos e depois o B
- c. Cambalhota: direcional para o lado, depois A e B em seguida e A
- d. Voadora com apoio na parede: corra em direção à parede, e quando chegar perto dela aperte A e B para saltar. Quando o pé do personagem estiver tocando a parede, aperte rapidamente o B
- e. Golpes com os nunchuks



CHIN, BAIXINHO MAS PODEROSO

Existem momentos em que sua ajuda é fundamental

- a. Mergulho com a cabeça: direcional, em seguida A e B e depois o B
- b. Salto com o pé erguido: apertar A e B e em seguida o B
- c. Voadora: direcional, depois A e B e em seguida o B
- d. A arma secreta de Chin é a garra de aço



YAGYU, O MAIS BEM ARMADO

O ninja é o único que consegue atingir o inimigo à distância

- a. Salto com pirueta: A e B e em seguida B
- b. Salto com joelhada: direcional, depois A e B e em seguida B
- c. Salto com espada: direcional, depois A e B e em seguida o A
- d. Yagyu atira shurikins

TECNOFAX



LANÇAMENTO
PRÁTICA,
SEGURA,
REVESTIDA EM
NYLON, SUPER RESISTENTE
E ANTI IMPACTO!

GAME BAG

A MALETA PARA O SEU
VÍDEO GAME
NINTENDO
SEGA MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
E CAMERAS (8 mm)

FAÇA JÁ O SEU PEDIDO
REMETENDO-NOS UM CHEQUE
NO VALOR DE Cr\$ 15.000,00 E
RECEBA EM SUA CASA SEM MAIS
DESPESAS POSTAIS.

TECNOFAX COM. E ASSIST. TÉCNICA LTDA.
Rua Santa Iligênia, 295 - 1º and. - Sala 115
São Paulo - SP - CEP 01207 - Tel.: 222-1471

Nome.....

End.....

..... Nº CEP

Bairro..... Est.....

R.G..... Idade.....

Data.....

Assinatura

NINTENDO TOP SECRET

F1 RACE

Existe um truque capaz de turbinar seu carro, fazendo-o correr muito mais. No primeiro circuito, mantenha-se do lado direito da pista, entre a zebra e o carro adversário. Cuidado para não ralar no carro nem pisar na zebra. Quando não houver perigo disso acontecer, não mexa mais em seu automóvel e você verá sua velocidade máxima subir para 496 km/h. Mesmo a esta velocidade, o carro não derrapará nas curvas, exceto nas de 90 graus.

Reginaldo Donizete de Oliveira
Curitiba — PR



DRAGON NINJA

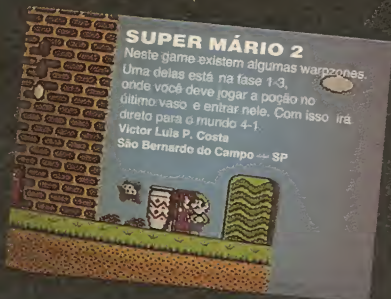
Para conseguir a super energia do dragão, segure o botão B até seu guerreiro começar a brilhar. Então você poderá enfrentar qualquer ninja inimigo e derrotá-lo. O truque funciona sempre que quiser.

Marcos do Prado Martins
São Bernardo do Campo — SP



8 EYES

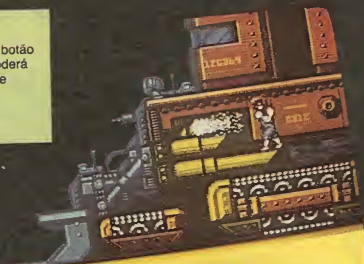
Na fase das jóias, no final deste game, é preciso colocar as pedras preciosas na ordem correta. Aí vai: amarela, branca, verde, laranja, azul, roxa, vermelha e preta.



SUPER MÁRIO 2

Neste game existem algumas warzones. Uma delas está na fase 1-3, onde você deve jogar a poção no último vaso e entrar nele. Com isso, irá direto para o mundo 4-1.

Victor Luis P. Costa
São Bernardo do Campo — SP



DOUBLE DRAGON 2

Esta manha é para ganhar muitas vidas. Na fase do trator, suba na turbina de cima e deixe-se morrer. Então seu lutador cairá sobre a esteira à esquerda da turbina e ficará batendo de um lado para o outro, ressuscitando com muitas vidas.

Christiano V. Abrahão
São José do Rio Preto — SP

GRANDE CONCURSO



FOX FILM DO BRASIL e



shopping
VIDEO

Leonardo, Raphael, Michaelangelo e Donatello juntos, novamente, lutando para salvar a humanidade de um desastre ecológico. Se o Ooze, a misteriosa goma, cair na mão dos bandidos, monstros terríveis vão aparecer.

Venha buscar no Shopping Video os games e os vídeos das TARTARUGAS NINJA ou peça pelo telefone (021) 390-7100.

AS TARTARUGAS NINJA II

O SEGREDO DO OOZE

REGULAMENTO

1. O critério de avaliação do Concurso levará em conta a criatividade utilizada, considerando a adequação da mensagem ao tema.
2. As frases, classificadas ou não, pertencerão à empresa.
3. O premiado receberá comunicação por telegrama do local e prazo para a retirada do prêmio.
4. As frases serão escolhidas por júri especial.
5. É vedada a participação de funcionários ou parentes de qualquer pessoa que trabalhe na Fox Film ou no Shopping Video.

Escreva uma frase sobre a preservação do meio ambiente (não jogar lixo na rua, nas praias, etc.) e concorra a 10 mochilas Shopping Video — 10 camisetas Shopping Video — 5 fitas virgens de vídeo — 5 fitas infantis gravadas (vídeo) — 5 cartuchos de videogames diversos — posters do filme Tartarugas Ninja II — Quebra Cabeças — Jogo para festa de aniversário.

Remeta sua frase, com seu nome e endereço para:
Rua São Francisco Xavier, 378-A — Tijuca —
Rio de Janeiro — CEP 20550
Tel.: 284-1622, ou para uma das lojas
Shopping Video abaixo:
MACAÉ — RJ (02247) 62-2670
RIO DAS OSTRAS — RJ — (0247) 62-5522
CAMPOS — RJ — (0247) 23-7274
QUINTINO — RIO — RJ — (021) 289-0861
CAMPO GRANDE — RIO — RJ (021) 394-5188
VILA ISABEL — RIO — RJ — (021) 284-5494
TIJUCA — RIO — RJ — (021) 264-8606
MADUREIRA — RIO — RJ — (021) 390-7100
RIO COMPRIDO — RIO — RJ — (021) 293-9786

SUPERESTRATÉGIA

Master System

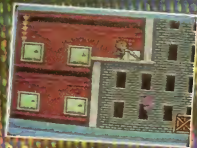
ALEX KIDD in SHINOBI WORLD

Um jogo cheio de truques e passagens secretas

Um dia, Alex Kidd e sua namoradinha foram visitar Shinobi, o planeta das artes marciais. E não é que aparece um Ninja Negro e rapta a garota do Alex? Felizmente, o espírito de um Ninja Branco surge para o nosso herói e lhe dá poderes para enfrentar os perigos do planeta Shinobi em busca da namoradinha raptada. Assim começa mais uma aventura de Alex Kidd, cheia de obstáculos, inimigos às vezes difíceis de vencer e passagens secretas. O piloto *Ricardo Samezina de Souza* ensina alguns truques para tornar esta odisséia um pouco mais fácil e ajudar você a chegar no final de Alex Kidd in Shinobi World.



1. No segundo poste desta fachada, faça o Alex transformar-se num cometa e sair voando pelo lado direito.



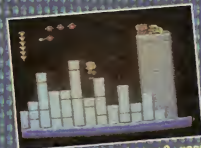
2. Sua lanterna irá iluminar este ponto, onde ele poderá pegar armas.



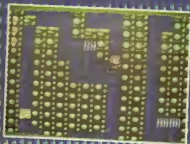
3. Este é outro local onde Alex pode adquirir armas. Use a habilidade de subir pelas paredes até alcançar esta plataforma, onde existem dois baús.



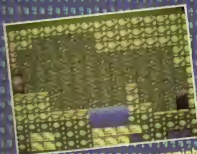
4. O chefe do final da primeira fase é o Kabuto. Use a lança que você adquiriu na estratégia anterior para aniquilá-lo. Basta ativar constantemente e não dar espaço para ele contra-atacar.



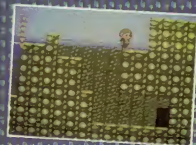
5. Passando para a fase 2, você talvez encontre dificuldades para passar por este pinja. Vá até o terceiro degrau, de lá, pule e atire ao mesmo tempo. Vai ser fácil.



6. Mais adiante você irá passar por um tipo de labirinto. Em vez de fazer o caminho direto para a saída, suba por este corredor. Você encontrará armas e uma vida (ou um coração de energia).



7. Prosseguindo pelo caminho que tomou, você entrará nesta sala. Em vez de pegar a saída, entre pela portinha da esquerda.



8. Você surgirá nesta tela. Suba no muro e caminhe em direção à direita — tem mais uma vida escondida. Depois é só voltar pelo mesmo caminho.



9. O chefe da segunda fase atrairá um montão de pequenas helicópteros. Fique bem no meio da tela e use a espada para destruir os helicópteros que se aproximam de você.



10. Neste ponto da terceira fase há uma outra passagem secreta. Pode parecer suicídio, mas se ativer neste horário,



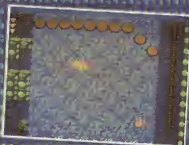
11. 'Viu? Você caiu numa plataforma bem embaixo. Sem pegar o conteúdo do primeiro baurzinho, pule para o vagão à sua esquerda: lá existe uma vida.



12. Volte à plataforma e, aí sim, você poderá pegar o conteúdo do baú e o poder do tuão.



13. Use o tuão para voltar ao lugar onde você estava antes.



14. Há uma outra passagem secreta na fase 3. Chegando a este ponto, utilize o poder do cometa e atravesse a tela, chegando ao lado oposto.



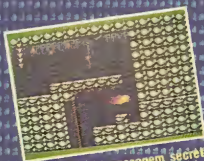
15. Atravessando a passagem secreta do outro lado, você cairá numa sala com itens interessantes para pegar. Para voltar, use o poder do cometa.



16. Passando para esta tela, ainda na terceira fase, você encontrará outra 'passagem' secreta bem neste cantinho. Faça o Alex pular atrás deste muro de pedra há uma plataforma onde ele poderá subir.



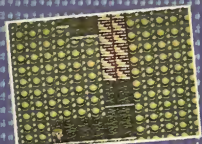
17. Em seguida, Alex deve caminhar pela parte superior da tela até encontrar baurinhos com novas surpresas.



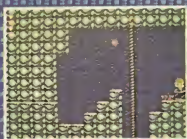
18. Mais uma passagem secreta na terceira fase. Suba na borda, transforme-se em cometa e atravesse o muro sem medo.



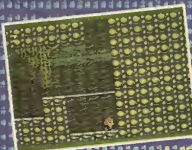
22. Depois de tantas passagens secretas, você encontra com essa estranha lagosta. Chefe da terceira fase. É melhor enfrentá-la com a lança, afirmando quando estiver no ar.



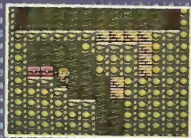
24. Até chegar a este local, Teme impulso na barra para transformar-se e sair em disparada pelo corredor acima.



19. Chegando ao outro lado, você encontrará mais surpresas. Use a corda e o poder do cometa para retornar.



23. Quarta fase: se você está pensando que daqui não dá mais para sair, está muito enganado. Para sair, agache-se e atravesse a parede à direita.



25. No fim do corredor mais baixinhos.



26. Quando no buraco entre as torres (à esquerda), você encontrará um chão invisível que lhe dará acesso aos baixinhos Jolly abaixo. Pegue o tráfego e use-o para sair.



27. Este é outro local onde existe um chão invisível. Siga em frente e a direita.



28. No final do corredor há uma sala repleta de baixinhos. Se eles deles possuem fumaça em seu interior. Comece abrí-los de cima para baixo.



29. No final do corredor há uma sala repleta de baixinhos. Se eles deles possuem fumaça em seu interior. Comece abrí-los de cima para baixo.



30. No final do corredor há uma sala repleta de baixinhos. Se eles deles possuem fumaça em seu interior. Comece abrí-los de cima para baixo.

O PONTO DE ENCONTRO DOS GAMEMANIACOS

Tudo que você quer comprar, pelos melhores preços.

NÃO FIQUE FORA DESSA !!

Os últimos lançamentos em cartuchos. Mais de 100 títulos disponíveis pra você !

PRODUTOS NACIONAIS E IMPORTADOS

TEC TOY

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

OFFICIAL
GAME BOY
VIDEO LINE

MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - PHANTOM SYSTEM
DYNABITION II - CCE-BIT SYSTEM - GAME BOY

COMPUTER SISTEM DO BRASIL

R. Com. Afonso Kherlakian, 79

3º andar - conj. 33

Tel: 011 - 227-1670



28. A você encontrará uma gruta com mais bairrinhos.



29. Se você conseguiu chegar até aqui, vai enfrentar de novo quase todos os chefes das fases anteriores. O primeiro é Kabuto. Use contra ele a mesma estratégia do primeiro combate.



30. Depois, virá a lagosta. Se estiver com a espada, espere ela pulare adiante e por baixo.



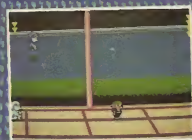
31. Passando por estes dois primeiros inimigos, você ainda enfrentará duas estranhas criaturas. Uma delas é esta sala onde as pedras da escada aparecem e os poucos.



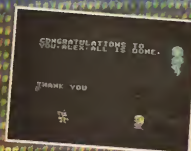
32. Então, chega a hora do duelo. Com Hanzo. Estude seu padrão de movimentos para escapar dos ataques. Já quando o vilão estiver sem o escudo, você poderá catuá-lo com a espada.



33. Hanzo perde a primeira batalha, mas não perde a guerra. Ele se transformará em tóxico e soltará uns bumerangues. Quando os projéteis saírem por cima, abaixe-se. Quando saírem por baixo, pule sobre eles. Aproveite as brechas para usar a espada.



34. Hanzo tentará vencê-lo pela última vez soltando vários sósias para confundir-lo. Destrua primeiro as cópias. Quando todas morrerem, pata para cima do vilão: ele já terá esgotado todos os seus truques e sucumbirá à sua superioridade. Se vencer esta difícil batalha...



35. Alex resgatou sua amada e a história terá um final feliz.

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM - NINTENDO
MEGA DRIVE - ATARI - GENESIS
BIT SYSTEM - PHANTOM
DYNA VISION II - TOP GAME.

Assistência Técnica especializada em Video Game de todos os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.

- Transcodificamos Nintendo americano e japonês em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Transcodificamos Mega drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.
- Destruímos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.
- Modificamos módulo de RF do Nintendo japonês para entrar em canal 3.
- Temos modulador de RF para Mega drive japonês.
- Preços especiais p revendedores oficinas e locadoras.

Depto. Técnico

R. Sta. Efigênia, 295-1º andar - conj. 115 - CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil via Sedex

FONE: (011) 222-1471

MASTER SYSTEM TOP SECRET

PSICHO FOX

Na fase 1.2 você encontrará uma parede que parece impossível de quebrar. Mude seu personagem para o hipopótamo e conseguirá atravessá-la. Em seguida surgirá um buraco acima. Posicione-se bem no meio dele e dê saltos acompanhados de socos. Fazendo isso você abrirá um buraco por onde poderá passar, caindo numa tela cheia de molas. Salte sobre elas e você encontrará canos. Ai é só ficar em cima deles para aparecer em outras fases.

Jean Arantes Diniz
Belo Horizonte - MG

BLACK BELT

BLACK BELT

Para conseguir vidas infinitas, aperte o botão 1 e surgirá uma tela vermelha mostrando suas vidas. Em seguida aparecerá uma tela preta, e então você deverá pressionar o Reset uma vez.

Adilson Anzal
Presidente Prudente - SP



SISTEMA
TROK
&
TROK

S.MORETTI

A PRIMEIRA E ÚNICA
LOJA QUE TROCA
O CARTUCHO VELHO
POR UM NOVO.

O seu cartucho
velho vale
uma "nota".

Ligue
p/cotação
de preços.

MAIS DE
100
TÍTULOS

S. MORETTI

R. Domingos de Moraes, 1214
V. Mariana - São Paulo - S.P.
F: (011) 549-4106

ALTERED BEAST

Se quando aparecer a indesejável tela do Game Over você tiver mais de mil pontos, obtenha o continue movendo o botão direcional para cima e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo.

Fábio César da Silva
Guianases - SP

R-TYPE

Quando aparecer a contagem regressiva para o continue, gire o botão direcional duas vezes em sentido horário para cada crédito. Assim poderá obter até 12 créditos.

Edgar Gomes da Silva
São Bernardo do Campo - SP

Na War Game você
encontra as melhores
fitas de video game!
Vendas para todo
Brasil.



• LOCAÇÃO de CONSOLES
• ESCREVA P/ WAR GAME
VIDEO CLUB
FAÇA JÁ SUA INSCRIÇÃO P/ O
1º CAMPEONATO DE
VIDEO GAME

1º colocado
um Mega Drive
e adaptador
E MUITO MAIS!!!



R. MARIA CUSTÓDIA, 168 - STA TEREZINHA - SANTANA
(TRAV. ENG. CAETANO ALVARES C/ CONS MOREIRA DE BARROS)
CEP 02460 - TEL.: (011) 290-2130

SUPERPROMOÇÃO POWERTRON

PRÊMIOS NA SUA MIRA!

Essa você tira de letra. É só escrever uma frase bem criativa sobre os joysticks Powertron e enviar pra revista Ação Games até 10/08/91. Você estará concorrendo a videogames, kits Powertron, joysticks e a centenas de prêmios.

AÇÃO Apoio
GAMES

POWERTRON

REGULAMENTO:

- 01 - A "Superpromoção Powertron" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista Ação Games, aberto a participação de qualquer pessoa residente em território nacional.
- 02 - Para participar o leitor deverá escrever uma ou mais frases a respeito dos joysticks Powertron.
- 03 - Cada frase deverá ser enviada com cupom ou xerox deste para "Revista Ação Games", Av. das Nações Unidas, 5777, cep. 05479 - São Paulo. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos.
- 04 - As frases devem ser enviadas até a dia 10/08/91. Vale a data de postagem no correio.
- 05 - Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar as 600 frases ganhadoras.
- 06 - A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada frase concorrente.
- 07 - A decisão da comissão julgadora é soberana e irreversível.
- 08 - O julgamento será feito dia 15/08/91 às 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo.
- 09 - Serão escolhidas 600 frases, que por cessão de direitos autorais receberão as seguintes prêmios:

- 1º lugar: 1 videogame e 1 kit Powertron (joystick, cartucho e camiseta) 2º lugar: 1 videogame, 3º lugar: 1 pocket promo.
- 4º lugar: 1 kit Powertron 5º ao 7º lugar: 1 joystick Powertron, 711º ao 100º lugar: 1 cartucho de videogame, 1011º ao 400º lugar: 1 camiseta, 4011º ao 600º lugar: 1 bonê.
- A entrega dos prêmios é de responsabilidade da Sall Ind. e Com. de Componentes Eletrônicas Ltda.
- 10 - Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na edição nº 5, no mês de setembro. Os prêmios serão enviados aos vencedores pelo Sall.
- 11 - Todas as frases enviadas não serão devolvidas, e os premiados tomar-se-ão proprietários da Editora Azul e Sall.
- 12 - Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul e da Sall, bem como seus familiares.
- Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destes a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberto a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários ou parentes dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiem esta promoção, de acordo com a lei nº 5768, Decreto nº 70.951, art. 30.

Nome: _____

Endereço: _____

Telefone: _____

Cep: _____ Sexo: _____ Idade: _____

Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Nome da escola: _____ Grau: _____

Tem videogame? _____ Marca: _____

Modelo: _____

Frase: _____

PC

FAÇAM SUAS APOSTAS

Enquanto o governo decide se libera ou não o jogo no Brasil, micreiros de todo o país já podem curtir as emoções dos cassinos em Las Vegas Gamblers. Para os que preferem o silencioso desafio dos tabuleiros de xadrez, a opção é Chess Master. Os dois games são um ótimo passatempo para os usuários de PC e estão sendo comercializados pela Brasoft

LAS VEGAS GAMBLERS

O game tem quatro opções em jogos que irão interessar tanto aos praticantes mais experientes como aos que ainda não estão acostumados com a malícia das mesas de carteados.



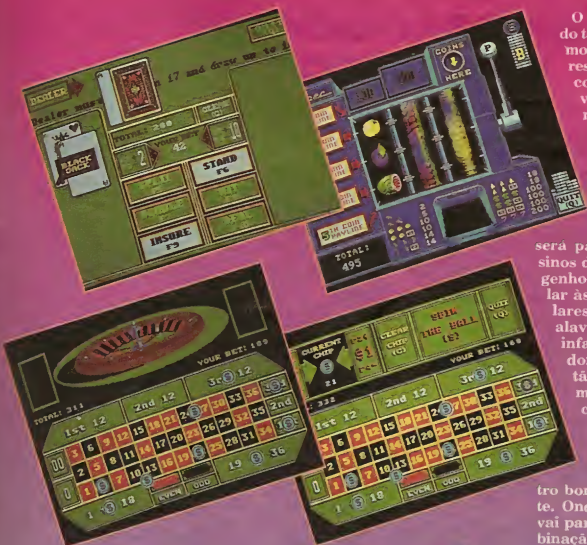
A modalidade **PÔ-QUER** é muito parecida com as polêmicas maquininhas que a Polícia Federal andou apreendendo no Brasil nos últimos tempos: o computador dá as cartas e você faz sua aposta. Só que neste caso, por mais azarado que seja o jogador, jamais perde-se dinheiro — o cacife é de 500 dólares fictícios. Assim, seja ousado, aposte alto, pague para ver.



O **BLACK JACK** (conhecido também como 21) é outra modalidade para jogadores mais experientes. O computador é a banca e você precisa somar o maior número de pontos possível. Cuidado para não estourar.

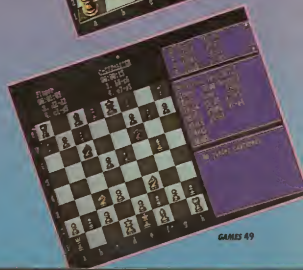
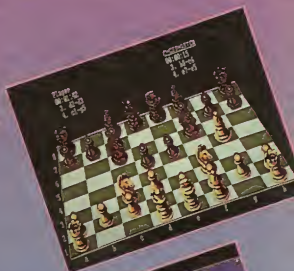
Já na modalidade **SLOT** você irá tentar a sorte naquelas viciantes máquinas caça-níqueis (ou será papaníqueis?). Nos cassinos de Las Vegas, estas engenhocas chegam a acumular às vezes milhares de dólares em moedas. Puxe a alavanca e, quando aquela infalível intuição de jogador mandar, aperte o botão. Se você conseguir montar uma sequência com frutas iguais, uma avalanche de moedas tilintantes encherá o seu vídeo.

A **ROULETTE** é outro bom teste para a sua sorte. Onde será que a bolinha vai parar? Escolha uma combinação de número e cor, coloque suas fichas e torça.



CHESS MASTER

Até quem não entende nada de xadrez pode jogar este game. Acionando a tecla da opção Help, você saberá qual a função de cada peça do tabuleiro, sua movimentação e regras do jogo. Como as partidas às vezes são longas, o jogador pode gravar o estágio onde parou e determinado jogo e retomá-lo quando quiser — o game prevê utilização de memória para isso. Outro recurso interessante é a proteção antichefe. Suponha que o jogador está fazendo uma inofensiva pausa no trabalho com uma partidinha de xadrez, quando subitamente o chefe aparece. O game permite a retomada imediata do aplicativo ou arquivo em que se estava trabalhando — desde que ele esteja sendo mantido em stand by. Chess Master oferece as modalidades de jogo contra o computador, contra outro parceiro de carne e osso ou de um só jogador movimentando os dois lados do tabuleiro. A visualização pode ser 2D (bidimensional), 3D (tridimensional, com definição bastante superior ao modo 2D) ou no modo war room. Neste último a tela exibe uma série de informações úteis para quem quer fazer uma partida mais séria — última peça a ser mexida, a peça da vez etc... Quem quiser cronometrar o jogo poderá usar o relógio do próprio game.



MSX

TRAPALHADAS, BRIGAS E COMBATES ESPACIAIS NO SEU MSX

Os jogos fazem parte da nova safra de games para MSX que a Engesoft lançou recentemente no mercado nacional

MORTADELO Y FILEMON

O atrapalhado Mortadelo das histórias em quadrinhos tem que achar o inseparável companheiro Salaminho. Para facilitar esta odisséia pelas ruas da cidade, o personagem pode transformar-se, a qualquer momento do jogo, em cobra (para rastejar), sapo (para pular) ou espião. Mortadelo não possui habilidades de tiro ou golpes: sua única defesa é safar-se dos obstáculos que encontra pelo caminho.



COSMIC SHERIFF

Num planeta distante, você representa um xerife intergaláctico que luta para estabelecer a ordem e a lei. Se conseguir eliminar as naves e os robôs deste mundo hostil, receberá uma reluzente estrela de xerife. Você visualizará os alvos através da mira de sua arma.

AFTER THE WAR

Este jogo é sobre um pelotão de soldados que ficou mais ou menos como o Exército Iraquiano após a Guerra do Golfo: sem munição, sem armas, transporte e comida. A única coisa que os soldados podem fazer é tentar retornar à sua base, enfrentando os inimigos com as próprias mãos.



Game Boy

Karatê e aventuras espaciais Os últimos lançamentos nos Estados Unidos

Kung fu Master

Bruce Leap é um mestre de kung fu que precisa passar por vilões inescrupulosos no final de cada um dos seis estágios. Se você precisar de ajuda, poderá encontrar bombas pelo caminho. Elas serão úteis, por exemplo, para derrotar Abdul, o Incendiário. Acertando duas delas, Abdul estará liquidado.



R-Type

O jogo, que fez sucesso em arcades e no sistema Sega, chega ao Game Boy. Você irá pilotar a nave espacial R-Type. Sua missão é destruir cinco seres mutantes gigantes, incluindo o temível Bydo, no último estágio. Para chegar lá, a nave passará por estranhas criaturas e armadilhas mecânicas. Você contará com armas laser, mísseis e muito mais.



Faça a sua melhor jogada.

A grande jogada é você renovar
o movimento de sua locadora, com os cartuchos da
RABBIT GAME CENTER.

Você contará com uma distribuidora de cartuchos
que já atua no mercado de vídeo, oferecendo
sempre os melhores preços.

E mais, damos total assistência técnica para
implantação da estrutura de sua loja e apoio
promocional, além de fornecermos toda linha
de acessórios.



VENHA CONHECER NOSSOS SUCESSOS DE LOCAÇÃO
COM PREÇOS IMBATÍVEIS.

- Distribuidor NINTENDO + de 300 títulos
- Pronta entrega SEGA-TEC TOY

Solicite nossa tabela de preço completa
através de carta ou fax.

R. Riachuelo, 326 - Cj. 52 - CEP 01007 - São Paulo - SP.
Fone: (011) 34-3912/35-4326 - Fax: (011) 37-6501



Rabbit
Game
Center

GAME OVER

**Compare
sua melhor marca com
as destes feras**

Recordes dos leitores

O leitor Marcos Roberto Porpato, de Porto Ferreira (SP), foi considerado o maior feroz desta edição do AÇÃO GAMES. Através das diversas cartas mandadas à redação, devidamente acompanhadas de fotografias, ele provou que está mesmo a fim de levar todas. Veja só as marcações que atingiu em alguns jogos do Master System:

Alter Burner	14 180 000
Aztec Adventure	3 411 000
Exot	293 900
Golden Axe	211 000
Knecoiden	2 227 200
Shogun and Calashes	311 400

RECORDES AMERICANOS — MASTER SYSTEM

Alter Burner	18 362 000	C. Long
Alter Beast	472 000	Peter Marksim
Black Belt	7 942 900	Jacoby Lucien
Hang On	4 125 000	Gus Zambrano
Knecoiden	999 990	Mike Jankuski
Out Run	48 442 140	Michael J. Andrus
R-Type	1 153 000	Jordan Crane
Rambo 3	81 000	Jacoby Lucien
Shinobi	1 317 125	Albert Pernia
Wonder Boy	2 304 500	Dominic Gagnon

OUTROS RECORDISTAS DESTA EDIÇÃO

Black Belt (Master System)	4 962 000	Fabio Burdiguen, SP
Global Balance 30 (Master System)	417 500	Alberto S. Odan, SP
Polar Wings (Nintendo)	5 801 000	Celeste F. Nunez, BA
Top Gun (Nintendo)	154 100	Emi Goffi Venturi, SP
Truxton (Mega Drive)	4 000 000	John Lello S. Jr., RJ

RECORDES AMERICANOS EM JOGOS GENESIS/MEGA DRIVE

Alter Beast	10 455 400	Jeff Beahke
Columns	25 474 601	Ralph Barbagallo
Ghostbusters	12 371 000	Parish Spinson
Moonwalker	399 600	Gordon MacDonald
Rambo 3	5 108 000	The Mad Trumgers
Revenge of Shinobi	8 285 900	Carl Rizzi
Space Harrier 2	31 756 300	Nils Thingvall
Super Hang On	75 386 620	André St. Laurent
Thunder Force 2	4 319 400	Todd Bustillo
Truxton	2 255 330	Zuhair Hadem

RECORDES AMERICANOS EM JOGOS NINTENDO

Double Dragon 2	501 000	Jason Turko
Duck Tales	13 130 000	Jeff Stanlee
Jackal	989 670	Cory Lewis
Kung Fu Heroes	1 754 500	Michael Liebel
Kung Fu Master	580 210	Edouard Charbonneau
Life Force	1 216 240	Blair Vanstone
POW	313 900	Mark Kellner
Robo Warrior	2 724 000	Frank Maruca
Tartarugas Ninja 2	711	C.W. Collins
Top Gun	91 600	Wayne James

MAGNO LASER

VIDEO & GAMES

1000
NOVIDADES

IMPORTAÇÃO
PRÓPRIA

FAZEMOS
FRANQUIA

LOCAÇÃO E VENDAS

NINTENDO, GENESIS, PHANTOM, SEGA, TURBO GRAPHIX,
GAME BOY.

**QUATRO ENDEREÇOS EM SP!
SAIBA PORQUE NÓS SOMOS OS PRIMEIROS.
VENHA CONFERIR!**

LOJA 1 - Av. Angélica, 1393 (Higienópolis)
LOJA 2 - R. Bandeira Paulista, 181 (Itaim)
Tel.: (011) 64-8670

LOJA 3 - Av. Lavandisca, 239 (Moema)
Tel.: (011) 543-9008
LOJA 4 - R. Baronesa de Itú, 438 (Higienópolis)
TEL.: (011) 66-1203

MISTER GAME

"A ÚNICA GAME LOCADORA DO BUTANTÃ."

Os melhores cartuchos
para
NINTENDO/ MEGA/ MASTER.

Compra, venda e troca
de videogames e acessórios.

Traga este anúncio
e ganhe uma locação.

Av. Eng.º Heitor Antonio Eiras Garcia, 880
- Butantã - SP

FONE: (011) 819-0419

TEM SURF NOS GAMES!

VEJA AS MAIORES
ONDAS NA

REVISTA
AVULSO
NAS BANCAS

CLASSIFIC

COMPRO

► Compro jogos de Nintendo americano em bom estado. Entre em contato com Rodrigo Catalano - Calleja, rua Guarará, 174, Casa 1, CEP 01425, São Paulo — SP ou tel. (011) 887-1270.

► Compro o jogo Life Force em bom estado de conservação. Se você quiser vender, escreva para Thiago de Freitas Siverio, rua Bom Jesus, 1031, Bairro Alto, CEP 13400, Piracicaba — SP.

► Compro as 25 primeiras edições da Revista Semana em Ação, com as páginas de Vídeo Game. Cláudio Rocha Sales, rua Expedicionário José Amaro, 502, casa 1, CEP 25065, Duque de Caxias — RJ.

► Sou vidrado em games e estou querendo comprar um console Master System ou um Micro MSX 1.0 ou 2.0. Se você estiver com vontade de vender o seu, escreva para Elcio Paulo Urbanski, rua Valeriano Ughini s/nº, CEP 99950, Tapejara — RS.

► Compro Master System usado em bom estado de conservação. Se você quer se desfazer do seu, escreva para Alexandre José Bellante, rua André de Mello, 159, Centro, CEP 13360, Capivari — SP.

► Gostaria de comprar um Master System usado

em bom estado de conservação. Quem estiver com vontade de vender entre em contato com Juliano Pilati, rua 9 de Julho, 727, Barreiros, CEP 90000, São José — SC ou tel. (0482) 46-0514.

► Compro Master System. Quem quer vender? Antônio Carlos Mendes, av. 26 de Abril, 116, CEP 57025, Maceió — AL.

VENDO

► Vendo Master System da Tec Toy contendo dez cartuchos e uma pistola Light Phaser, tudo na caixa, ou troco por um Mega Drive contendo 2 cartuchos (sem contar com Altered Beast que vem junto com o console). Mande sua carta para Wayner Martins Coimbra, rua SQS 105, Bl. I, ap. 604, CEP 70344, Brasília — DF ou tel. (061) 243-7156.

► Tenho um Super Game CCE e estou vendendo meu Joystick Dynavision e treze fitas CCE. Se alguém estiver interessado, é só entrar em contato com Rafael Araújo, tel. (021) 359-7158.

► Vendo minhas fitas de Phantom, Dynavision e Super Charger. Tel. (011) 571-9308, com Marco Antônio Viana, São Paulo — SP.

► Vendo ou troco fitas de Phantom System, em ótimo estado. Tratar com André M. Francisco Carbrino, rua Quatorze, 65, Vila Guiomar, CEP 09090, Santo André — SP.

► Vendo cartucho Nintendo japonês Ninja Cop em ótimo estado de conservação, tratar com Frander de Oliveira Pires, av. Dois, 233, CEP 04851, São Paulo — SP.

► Tenho para vender ou trocar um videogame Dynavision 2 novo, com pistola e vários cartuchos e adaptador, e também um videogame Nintendo Americano, com Quick Shot e vários cartuchos importados, tais como Kung Fu Master, Robocop, Donkey Kong III etc... Tratar com Ricardo Batista da Silva, tel. (011) 841-3135.

► Estou vendendo um Master System novo e jogos de Atari. Quem estiver interessado entre em contato com Thiago Gonçalves Bertli, tel. (011) 575-6663, após as 14h00.

► Troco ou vendo Master System com seis fitas e uma pistola por um Mega Drive. Tratar com Heber Peres Maciel, av. Presidente Washington Luís, 285, Vila Tavares, CEP 13230, Campo Limpo Paulista — SP.

► Vendo Video Game Atari com 44 fitas em ótimo estado de conservação, tratar com Gustavo Souza e Silva, rua Euclides da Cunha, 95, ap. 103, CEP 13400, Piracicaba — SP.

► Vendo Master System, óculos 3-D, pistola Light Phaser, Rapid Fire e 12 fitas. Faço preço camarada para os leitores da revista AÇÃO GAMES. É só entrar em con-

tato comigo. Pablo Martins da Silva Basile, rua 28 de Setembro, 300, ap. 21, Macuco, CEP 11015, Santos — SP.

▶ Vendo Master System na caixa, em perfeito estado de conservação, contendo manual de instruções e folheto explicativo para as fitas da memória. Tratar com Igor Marreiros, rua Jardim Brasília, 1331, Lagoa Nova, CEP 59060, Natal — RN.

▶ Vendo Master System com pistola semiovo, mais cartuchos novos a preço de usados. Tratar com Ernesto D'Alves, rua Prof. Murinho, 128, Vila Mariana, CEP 04019, São Paulo — SP ou tel. (011) 544-1033.

▶ Vendo um Master System mais 14 cartuchos e um rapid fire. Tratar o preço com Marcos Inayama, rua Cap. John Cordeiro e Silva, 86, Jd. Luso, CEP 04421, São Paulo — SP.

▶ Vendo micro da linha MSX modelo Horbit, na cor preta, em ótimas condições. Acompanha manual. Entre em contato com Marcus Vinicius Estanislau, rua Carlos Belmiro Correa, 599, Casa Verde, CEP 02532, São Paulo — SP ou tel. (011) 856-9647.

▶ Vendo um MSX 2+ com 1926 cores, drive três polegadas, Megamemory, Memory Mapper e muitos jogos, ou troco por jogos de MSX 2.2+ e 2.0. Tratar com André Alexandre Alves, rua Peixoto Gomide, 388, ap. 41, Cerqueira César, CEP 01409, São Paulo — SP.

▶ Vendo console Atari na caixa, em ótimo estado de conservação, tratar com André Au-

gusto Arraes C. de Lucena, av. Maximiliano de Figueiredo, 80, Centro, CEP 58020, João Pessoa — PB ou tel. (083) 222-1166.

▶ Vendo um Phantom System com pistola e dez fitas, preço camarada. Tratar com Davi A. Ramalho, av. Aristeu de Andrade, 229, Farol, CEP 57050, Macaé — AL ou tel. (082) 223-4049.

▶ Vendo fitas de Phantom, Dynavision e Super Charger. Preço a combinar. Entre em contato com Marco Antônio Viana, rua Napoleão de Barros, 1075, ap. 93, CEP 04024, São Paulo — SP ou tel. (011) 571-9308.

▶ Vendo Nintendo americano semiovo mais oito cartuchos da ótima qualidade. Interessados entrar em contato com Newton Carlos R. Marchetti, rua Batistali, 514, ap. 91, Jardim Paulista, CEP 01423, São Paulo — SP ou tel. (011) 885-3438.

TROCO

▶ Gostaria de trocar o cartucho Gauntlet por qualquer outro do sistema Nintendo americano, que seja compatível com Phantom System, mas dou preferência ao cartucho Tartarugas Ninja 2 (The Arcade Game). Daniel Amado Marcondato, av. 7 de Setembro, 467, CEP 15820, Pirangi — SP ou tel. (0173) 86-1365.

▶ Gostaria de trocar meu Master System, com três jogos e pistola, mais um Super Game CCE com dez jogos por um Mega Drive com dois cartuchos. Tratar com João Luiz Azevedo de

Carvalho, rua Hugo Musso, 684, ap. 601, Praia da Costa, CEP 29100, Vila Velha — ES.

▶ Estou interessado em trocar ou vender cartuchos para o sistema Nintendo, que são: Ghostbusters I e Sky Destroyer, para o sistema americano, e Gyruus, para o sistema japonês, todos em caixinhas em ótimo estado. Também queria comprar ou trocar os cartuchos Super Mario Bros. 2 e 3, Ninja Gaiden 2, Batman, Duck Tales e Tartarugas Ninja 2. Tratar com Ricardo Gouveia Mendonça, rua Altino Arantes, 248, Bela Vista, CEP 06070, Osasco — SP.

DESAFIO

▶ Estou desafiando qualquer pessoa nos seguintes jogos: Golden Axe (Master System) e Thunder Force (Mega Drive). Quem tiver coragem de aceitar esse desafio é só entrar em contato com Ronaldo Santos Rocha, Quadra NL 9, Conjunto J, Casa 18, CEP 72150, Taguatinga Norte — DF.

▶ Desafio qualquer ser vivo para bater o meu recorde 9 999 950 no Double Dragon do Master System. Se você é fera e topa esse desafio, entre em contato com Paulo R. Machado, rua Padre Jacob Roland, 13, Butantã, CEP 05569, São Paulo — SP.

Você também pode participar. Mande sua resposta para Revêla: Ação Games Cassiodor, Caixa Postal 66254 São Paulo — SP



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silva Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ACÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

Diretor de Marketing: Romeu Andreatta Filho

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugênio Bucoi
Redator-chefe: Regina Gannon
Supervisor de Arte: Michel Spillate
Editores de Arte: Desse Bittins

Colaboradores: Arte: Celso de Silva Gama, Fábio Carrá, Sônia Regina Azeite, Revisão: Thais Helena de Souza Jurez, Fotografia: Ivan Amorim, Martin Gurfin (Estúdio Azul), Ilustrações: Silvio Vilmonio, Consultores: Ivan Luis Oliveira (Dimensão Visual), Alexandre Paganini dos Santos (Tec-Toy), Tasto: Marcelo Mansueto

Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Diretor Corporativo: Carlos Alberto Araújo
Diretor RJ: Eduardo Rosta
Supervisores: Rosângela Cassio
Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, José Estevão Favaro, Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires
Serviços Editoriais
Azul Press - Gerente: Benjamin Sérgio Gonçalves
Estúdio Fotográfico: Fábio Cabral

Abel Press - Gerente: Judith Baron. Escritórios - Nova York: 100 Times Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10018. Phone: (001212) 567-5990-5993, Telex: 0002370. FAX: (001212) 983-0972. Palma: Rua Vitorino, 48. Phone: (00351) 42-66-31.18. Telex: (0042) 660731. ABRLPA. FAX: (00351) 42-66-13-39
Correspondentes: José Emilio Pineda, Ana Maria Bahiana (Los Angeles)

Departamento de Documentação - Dedico - Gerente: Susana Camparo - av. Otaviano Alves de Lima, 4400, São Paulo, SP. Telex: (011) 22115
Serviços Fotográficos - Gerente: Pedro Martelli

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Miranda Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: José Carlos Boldarine
Gerente de Circulação: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoção e Propaganda: Fábio Bueno
Assistente: Patrícia Graciano

EDITORA AZUL

Diretores: Anís Maria Fagundes, Carlos C. Arruda,
Carlos Alberto Araújo, Pedro Frazão, Romeu Andreatta
Filho e Vera Helena Miranda Gomes

ACÃO GAMES é um periódico mensal da Editora Azul S.A. São Paulo, Redação, Publicidade e Correspondência: Av. N.º 4400, 4400, CEP 05569-950, São Paulo, SP. Tel: (011) 83179. Fax: (011) 813-9115. Telegramas: EDITORIAL AZUL. R. de Janeiro, 1.º de Passagem, 123, 8.º e 11.º andares, CEP 22250-101, (021) 544-8282, Telex: (021) 22874, Telegramas: EDITORIAL AZUL. Distribuidor em Portugal: Fax: (021) 275-9347. Distribuidor Jardim de Publicações Lda, Quinta das Várzea, Alameda das Fátimas, 2665, Camarate, Lisboa. Assinaturas: valor de capa multiplicado pelo número de edições e pelo preço de cada uma. Os assinantes desta publicação que a interromperem na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenham dado motivo o próprio assinante, implicará a restituição, em dinheiro, da parte do preço total paga antecipadamente e correspondente aos exemplares que não foram entregues, devidamente corrigido de acordo com as disposições legais em vigor sobre a matéria. Ao fazer sua assinatura, até a ordem do assinante, o vendedor e a pessoa com quem notifica a circulação desta revista: de 21 de maio a 15 de junho. Numeros atrasados: ao preço da última edição em bancal, por intermédio de seu correio ou do distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Pedidos pelo Correo: DNAP - Editora Velha de Ouro, Rua da República, 132, 08000, Cuiabá, SP. Telex: (011) 33670 ABRA. Temos em retorque somente as suas inscrições. Todos os direitos reservados. Distribuição com exclusividade no país pela DNAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. Serviço ao assinante: tel. (011) 923-9222

ANER

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

HOT CIRCUIT

Os endereços das lojas e assistências técnicas
que têm tudo para seu sistema

Atendendo aos pedidos de leitores de todo o Brasil, estamos divulgando neste número alguns endereços de locadoras em Belo Horizonte, Curitiba, Rio de Janeiro, Londrina e Maringá. Para indicar sua locadora ou loja de assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta a **AÇÃO GAMES — Hot Circuit**, Caixa Postal 66254, São Paulo, Capital. Os leitores agradecem.

RIO DE JANEIRO

VIDEO GAME CENTER: Rua Conde do Bonfim, 346, sobreloja 207 — Tijuca. Tem um sortido acervo com 450 títulos para Nintendo, 88 para Master System, 85 para Mega Drive e 50 para Game Boy. A locadora também vende games e consoles — inclusive o Game Boy.

DATA HOUSE VIDEO: Av. Visconde de Pirajá, 550, loja 122 — Ipanema. Tem um acervo de 500 títulos, entre cartuchos para Mega Drive, Master System e Nintendo americano (Phantom). Bart Simpson Contra os Mutantes Espaciais é uma das opções que figuram em suas prateleiras.

TAKE 1 VIDEO E GAMES: Av. Visconde de Pirajá, 281, loja K — Ipanema. Espe-

cializada em Nintendo, possui aproximadamente 100 títulos. Faz entregas a domicílio nos bairros do Leme, Copacabana, Ipanema, Leblon, Gávea e Lagoa.

BLUE SKY VIDEO: Rua Von Martius, 325 — Jardim Botânico. Outra locadora especializada em games Nintendo, a Blue Sky oferece 100 opções diferentes a seus associados e também realiza entregas em casa. Bairros: Laranjeiras, Ipanema, Copacabana, Leblon, Gávea, Jardim Botânico e Humaitá.

COPACABANA VIDEO FILME: Av. Nossa Senhora de Copacabana, 9778, sobreloja 207 — Copacabana. Especializada em Nintendo americano e japonês, a locadora também vende cartuchos como Super Mario 3, Double Dragon 3 e Tartarugas Ninja 2. Entregas a domicílio.

ROCHIA'S VIDEO: Rua Ana Barbosa, 47, lojas B e C — Méier. No acervo figura uma centena de títulos para os sistemas Atari e Nintendo americano. Dá um desconto de 30% para quem alugar mais de uma fita e atende a domicílio em toda a Zona Norte.

GAME SHOP: Av. das Américas, 4790, sala 221 — Barra da Tijuca. Com 400 títulos disponíveis para os principais sistemas (Master, Nintendo e Mega). Distribui adesivos para colar no carro que dão direito a promoções

especiais, como locações gratuitas.

HR VIDEO: Av. Armando Lombardi, 205, loja 102 — Barra da Tijuca. Aberta inclusive nos feriados, a locadora possui cerca de 100 títulos para Nintendo e Master. Adaptadores para cartuchos americanos e japoneses e consoles Master e Phantom também estão à disposição dos associados.

DR. VIDEO: Rua Francisco Otaviano, 20, loja 209 — Copacabana. Trabalha mais com games padrão Nintendo, possuindo um acervo de 60 cartuchos — entre eles novidades como Tartarugas Ninja 2 e Castlevania 3. A inscrição de Cr\$ 1200 também dá direito a aluguel de vídeo e CDs.

VIDEODREAM: Ataulfo de Paiva, 725, loja k — Leblon. Trabalha com games Nintendo padrões americano e japonês. Além de games (cerca de 50 títulos), a locadora aluga adaptadores e consoles Dynavision e Top Game.

ASSISTÊNCIAS TÉCNICAS

COPACABANA VIDEO FILME: Av. Nossa Senhora de Copacabana, 978, sobreloja 207 — Copacabana. Conserta videogame padrão Nintendo, Master System e Mega Drive. Especialidade: desmontar os encaixes para cartuchos e fazer reparos na fonte do Phantom System.

ELETRÔNICA FAMA: R. Barão de Bom Retiro, 606, loja A — Engenho Novo. Presta assistência técnica autorizada aos videogames Master System, Mega Drive e Dynavision.

BELO HORIZONTE

CENTRAL VIDEO: Rua Timbiras, fone 222-2307, aberta de segunda a segunda. No acervo de 300 títulos pode-se encontrar cartuchos para Master System, Nintendo e Mega Drive.

LAND OF OZZ: Rua São

Paulo, 2630. Uma das poucas locadoras da capital que lidam apenas com videogames, a Land of Ozz já tem 200 títulos em suas chapeiras — incluindo novidades como Mega Man 3. Trabalha com os sistemas Nintendo, Master e Mega Drive.

STYLUS HOME VIDEO: Rua Tupis, 29. Embora pequeno — com cerca de 80 títulos —, o acervo da Stylus tem vários jogos inéditos no Brasil como James Buster Douglas, Bimble e Powerball. Aluguel de games para Nintendo, Master e Mega Drive.

CURITIBA

DEDE VIDEO SYSTEM: Rua Coronel Dulcídio, 956. Considerada a maior locadora do Estado do Paraná, a Dedé tem em seu acervo cerca de 1200 cartuchos. Lá pode-se encontrar todos os títulos disponíveis no país para o Master System e Mega Drive, além de 280 opções diferentes para o sistema Nintendo.

CORRA VIDEO: Av. Getúlio Vargas, 2478. São 150 diferentes títulos para os videogames Nintendo e Master System.

VIDEOTECA: Rua Arquimedes Cruz, 40. Especializada em videogames Sega, dispõe de 85 títulos para Master System e Mega Drive.

MARINGÁ

VIDEO-IN-VERSO: Av. Cerro Azul, 168. Possui 140 opções de games em sua coleção, disponíveis para os sistemas Master System, Nintendo e Mega Drive.

LONDRINA

AVC VIDEO: Rua Espírito Santo, 1578. Trabalha com games padrão Nintendo e Master System, possuindo mais de 600 cartuchos em seu acervo.

DELTA VIDEO: Av. Juscelino Kubitschek, 2205. Tem uma coleção de 200 títulos para Nintendo e Master System.



shopping
VIDEO

Chame 

PABX
(021) 390-7100
DDG
(021) 800-9102
FAX
(021) 359-7631

- ATENDIMENTO 24 HORAS
- ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL
- COM SEDEX GRÁTIS
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
- 30.000 FITAS DE TODAS AS
- DISTRIBUIDORAS À SUA DISPOSIÇÃO
- PISTOLAS - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS
- ESTOJOS - EXPOSITORES - IMPRESSOS

O PRIMEIRO SUPERMERCADO DE FITAS E ACESSÓRIOS PARA FILMES E TV
AGORA COM GRANDE VARIEDADE DE CARTUCHOS E FITAS

CAÇA AO PATO
TÊNIS
GALAXIAN
URBAN CHAMPION
Cr\$ 3.990,

CARATÊ KID
SEXTA-FEIRA 13
SUPER MARIO II
ARKANOID
E MAIS OS MELHORES
TÍTULOS EM PROMOÇÃO
Cr\$ 6.900,



Visite uma de nossas locadoras modelo
Garantia de Qualidade.

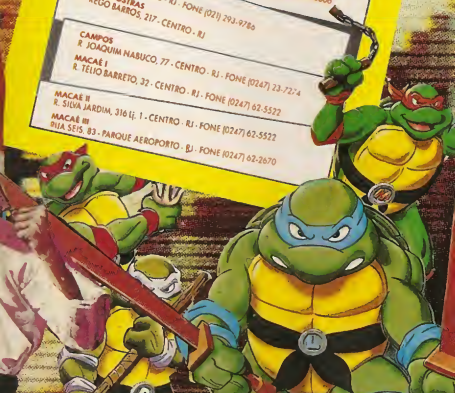
CAMPO GRANDE
R. CEL AGOSTINHO, 142 L. 5. CENTRO - RJ - FONE (021) 294-5188
QUINTRO
R. AMALIA, 8 - RIO - RJ - FONE (021) 289-0861

VILA ISABEL
AV. 28 DE SETEMBRO, 44 SALA 206 - RIO - RJ - FONE (021) 284-5494
TUNCA
R. BARÃO DE MESQUITA, 195 - B. - RIO - RJ - FONE (021) 264-8006

RIO COMPRIDO
R. DO BISPO, 83 - RIO - RJ - FONE (021) 293-9786
RIO DAS OBRAS
R. REGO BARROS, 217 - CENTRO - RJ

CAMPOS
R. JOAQUIM HABUCO, 77 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 23-7274
MACAÉ I
R. TELIO BARRETO, 32 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 62-5522

MACAÉ II
R. SILVA JARDIM, 316 L. 1 - CENTRO - RJ - FONE (0247) 62-5522
MACAÉ III
RUA SEIS, 83 - PARQUE AEROPORTO - RJ - FONE (0247) 62-2670



Edição mínima: 5.000 - Sedex grátis - Entrega em todo o Brasil - 100.000 unidades válidas por 50 unidades de cada produto

A SUPER PROMOÇÃO



Você poderá ganhar prêmios super legais na super promoção SUPER CHARGER.

5 videogames **10** cartuchos **10** adaptadores **25** camisetas
SUPER CHARGER **SUPER CHARGER** **SUPER CHARGER** **SUPER CHARGER**

Veja como é fácil participar.

Vá até a sua loja preferida e escolha os 3 títulos de jogos SUPER CHARGER que você mais gosta. Preencha o cupom abaixo, recorte (ou tire xerox) e envie para o SUPER CHARGER CLUBE.

As 5 primeiras cartas ganharão 5 videogames SUPER CHARGER.

Da 6ª até a 15ª carta, 10 cartuchos SUPER CHARGER.

Da 16ª até a 25ª carta, 10 adaptadores SUPER CHARGER.

E da 26ª até a 50ª carta, 25 camisetas SUPER CHARGER.

Envie seu cupom hoje mesmo. Quanto mais rápido você enviar, maiores suas chances de ganhar. Mas lembre-se: só valem cartas enviadas pelo correio.



Nome: _____ End.: _____ AÇÃO GAMES 2

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____ Tel. _____

Nome da Loja: _____ End.: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Os 3 jogos SUPER CHARGER que eu mais gosto são: _____

_____ e _____

Você possui Videogame? _____ Qual? _____

Preencha e envie para SUPER CHARGER CLUBE - Av. Engº Luiz Carlos Berrini, 495 - CEP 04571 - São Paulo - SP